MAX PAYNE, DUKE NUKEM FOREVER, CASTLE WOLFENSTEIN VİDEOLARI CD'DE

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

TEMMUZ 2001

www.level.com.tr • 2001/07 • ISSN 1301-2134 • 2.950.000TL (KDV Dahil)

Emperor: Battle for Dune

Efsanevi stratejinin yeniden doğuşuna tanık olun

E3: Oyunların Kalbi

16 sayfalık dosyamızda tam 74 oyunu inceledik

Blade of Darkness

Son zamanların en iyi action oyunlarından biri

Tropico

Göründüğünden çok daha ciddi bir strateji

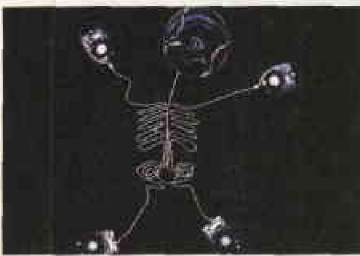
ilk bakış Jedi Knight 2, Seraphim, Stronghold, One Must Fall

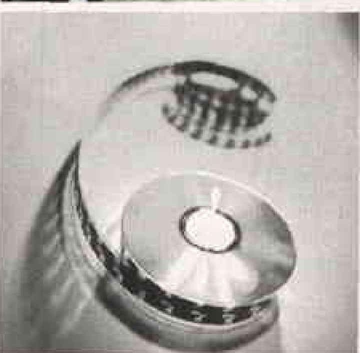
inceleme Kohan, XCom Enforcer, London Racer, TV Star, Duccati Racing, E-Racer

tam çözüm Icewind Dale: Heart of Winter, Tropico









20480 KBs

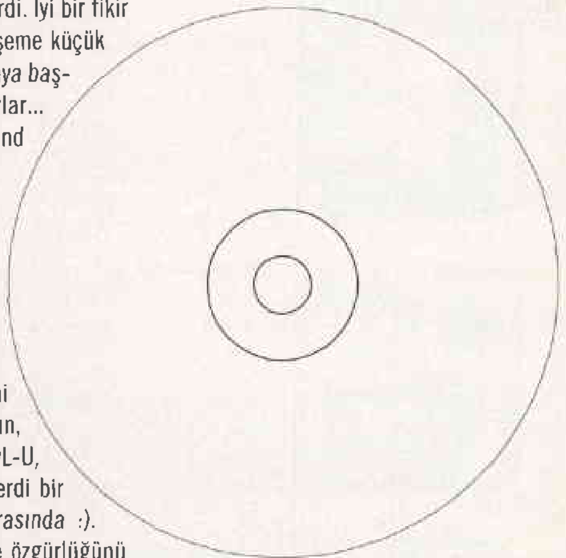
LEFT on DISC

SİNAN AKKOL GENEL YAYIN YÖNETMENİ

...diye bir mesaj gördüğümü hatırlıyorum üç ay önceki CD'yi yazarken. Tam o sıralar sizlerden gelen bazı maillerde *"Eskiden CD'de en az 20 demo olurdu, artık neden 10 tane veriyorsunuz"* diye tepkiler almaya başlamıştım. Bütün bu arkadaşlara nasıl anlatacaktım kafamda şekillenen şu cümleleri:

1-2 sene öncesine kadar bütün oyun demoları en fazla 5-15 MB arasındaydılar. Efendiydiler. Ama teknolojinin *ilerlemesiyle paralel olarak oyunlar da, oyunların de*moları da büyüdü. Artık boyutu 50 MB'dan az olan demoyu adam yerine koymuyoruz. Bu da demek oluyor ki 10 x 50 = 500 MB demo, CD'nin ağa payını alıp götürüyor. Sizlere zengin bir içerik sağlamak için her ay DLH, masaüstü temaları, shareware programlar verelim vs. derken, koca 650 MB doluveriyor...

Bunları tek tek "Eskiden CD'de en az 20 demo olurdu, artık neden 10 tane veriyorsunuz" diyen her kişiye göndermeyi düşündüm. Ama yukarıdaki mesajı gördüğüm anda, aklıma LvL Underground fikri geldi. Kalan yere *demo koyulamazdı, o zaman* neden kalan 20 MB'ta oyunların dışında, herkesin seveceği bir şeyler bulabileceği bir klasör olmasın? Burası hem dergide yapamadığımız bazı şeyleri yapabileceğimiz, hem de okuyucularımızın her daldaki kendi çalışmalarını birbiriyle paylaşabileceği bir "kaçış köşesi" olabilirdi. İyi bir fikir gibi görünmüştü o an. Hemen editör köşeme küçük bir not düştüm... *Ardından mailler yağmaya baş*ladı, resimler, mp3'ler, minik 3D renderlar... Ve geçen ay sessiz sedasız LvL Underground yayın hayatına başladı.



Şu an ise karşımda Outlook Express, son 1 ay içinde LvL Underground'da kendi el emeklerini *yirmibin Level'cı ile* paylaşmak isteyen okuyucularımızdan gelen 200'e yakın mail arasından seçim yapmaya çalışıyorum. Bu kadar sevileceğini açıkçası hiç düşünmemiştim LvL-U'nun, *çekimser bir* tavırla CD'ye yerleşen LvL-U, belki de CD'de en çok sevilen köşe oluverdi bir ayda *(tabii haberi olup bulabilenler arasında :)*. Ama artık yeri sağlam, yakında belki de özgürlüğünü ilan edip bir klasör olarak başladığı hayatına CD'de ayrı, offline bir dergi olarak devam ettirebilir... Kim bilir...

İlgilenen herkese teşekkür, "CD verenleri inatla taşlamaya devam" diyenlere de selamlar olsun bizden.

Gelecek aya kadar şunu düşünün bakalım: Bugünkü bir başarınız, yarınki bir çok başarılarınızın en büyük düşmanıdır...

haberler
oyun dünyasından

brokensword3

Evet efendim tam tahmin ettiğiniz gibi bu oyun Broken Sword 3'ün ta kendisi. Şu anda PC dışında Xbox ve Playstation 2 için de hazırlanmakta. Hatırlarsanız önceki oyunlarda öyle oyunu ismi gibi kılıcımız pek kırık değildi. Amerikalı bir turist olarak macera uğruna her şeye burnumuzu sokup duruyorduk. Bu şirin grafikli adventure 'ın üçüncü bölümünde de gene Hollywood aksiyon filmlerinin aktörlerinden pek farklı bir yanımız yok. Oyun biz çarpışmaları kazanıp, bulmacaları çözdükçe açılacak. Eski arkadaşlarla karşılaşıp yeni ama ömürleri kısa olacak düşmanlarla kapışırken gene egzotik bölgelerde koşuşturup duracağız. Uzun zamandır sessiz kalan adventure türü can çekişmeye devam diyor. Nadiren çıkan oyunlar sayı olarak azda olsalar nitelik olarak üst sıraları zorluyorlar. Broken Sword: The Sleeping Dragon da üst sıralara aday görünüyor.



evernight

Eğer yüksek bir bağlantı gerektirmeden yalnızca browserınızda oynayabileceğiniz online oyunlardan hoşlanıyorsanız bu haber tam size göre. VR 1 Entertainment'ın sitesinden (http://evernight.vr1.com/index.html) ulaşabileceğiniz Evernight kolay arayüzüyle yüzlerce oyuncuyu bir araya getiriyor. Oyuna girebilmek için ilk partilerde bir ücret ödemek zorunda değilsiniz. Sitesinden üye olduktan sonra günlük olarak turn bazlı bir şekilde krallığınızı yönetmeye başlıyorsunuz. Her gün günlük emirlerinizi verdikten sonra turn sonunda verilen tüm emirler bir seferde uygulama konuluyor ve buna göre savaşlar yapılıyor, büyüler atılıyor ve işgaller tamamlanıyor. Fantastik bir dünyayı konu alan oyunda başarılı oldukça daha tecrübeli oyuncuların katıldığı savaşlara girebiliyorsunuz. Böylelikle rütbenizi yükseltip daha da zor oyunlara katılmaya hak kazanıyorsunuz. Her oyun partisi yaklaşık olarak altı veya yedi hafta sürüyor. Bu süre içinde diğer rakiplerle anlaşma yaparak paktlar kurabilir veya onları tehdit edebilirsiniz. İnternet bağlantınız kötü olsa bile oyun oynamaktan sizi kim alıkoyabilir ki?





Everquest serverlarında yerel dillere yer vermek için çalışmalara başladı. Otomatik çeviri programları sayesinde, oyuncular kendi dillerinde mesajlar yazdıklarında, karşı tarafın ana dili ne olursa olsun dertlerini anlatabilecekler. Verant, Everquest'in genişleme paketi The Ashadows of Luclin ile sunmaya başlayacağı bu hizmetin aynısını Star Wars evrenini konu alan başka bir online oyun seti Galaxies'te kullanmayı planlıyor.

Legacy Interactive iki yeni oyun projesi olduğunu açıkladı. Bu projelerden birincisi Moon Tycoon'da bir ay kolonisini yöneteceğiz. İkinci oyun ise Emergency Room'un Online versiyonu olacak. Doktorlara ve doktor adaylarına iyi oyunlar dileriz.

Bir süre önce büyük umutlarla piyasaya sürülen Allegiance isimli Online uzay simülasyonu beklenen ilgiyi görmedi. Bunun üzerine Zone oyunu serverlarında bedava olarak oynatacağını açıkladı. Oyun son bir kez daha patchlendikten sonra oynanabilecek. Altmış dört kişiye kadar destek veren server ise Allegiance için yanlızca otuz iki oyuncuya kadar destek sağlayacak.

Half Life için tıpkı Quake gibi oynanabilecek bir Deathmatch Classic modu hazırlanıyor. Resmi olarak yapılan açıklamada modun orijinal silahlar dışında eşya spawnları, zırh ve cephane bölgeleri içereceği söyleniyor. Yakında Valve'dan piyasaya çıkartılacak olan mod ile Half Life ta zıplarken rakiplerini vurmayı özleyenlerde kaybettiklerine yeniden kavuşabilecekler.

TimeGate Studios gerçek zamanlı strateji oyunu Kohan: Immortal Sovereigns için bir ek görev paketi yapıyor. Pakette Kohan'ın hikayesi kaldığı →

ghostrecon

Eğer herhangi bir oyunu içinde Tom Clancy adı geçiyorsa sakın kaçırmayın! Çünkü Tom amca eski bir CIA danışmanıdır ve kendisi dünyanın en iyi takım bazlı 3D shooter oyunlarından biri olan Rainbow Six'in yaratıcısıdır. Aynı zamanda aksiyon içerikli romanlarıyla da tanınır. Kendisi şimdide mesleğindeki engin tecrübesini başka bir 3D shooter oyununa aktarıyor. Tom Clancy's Ghost Recon da gene gelecekte geçebilecek potansiyel çatışmaların içinde yer alacağız. Fakat bu kez özel bir anti terör timi yerine Amerikan Ordusunda gizli operasyonlarda kullanılmak üzere kurulmuş olan Ghost birliği emrimizde olacak. Oyunda bir üyeden ötekine geçerek 3D shooter şeklinde oynamanın yanında taktik yanıyla da ilgileneceğiz. Ghost Recon yakın geleceği konu aldığından kullanacağımız teçhizat zamanımızdan biraz önde olacak. Konu askerlik olunca oynanışta haliyle hızlı olacak. Bu kez Rainbow Six serisinden farklı olarak Delta Force'a daha yakın bir oynanış bizi bekliyor. Aksiyon ve gerçekçilik bir araya geldiğinde oyun bizi bayağı zorlayabilir. Tankların ve hava araçlarının da bulunacağı Ghost Recon 2001 sonunda piyasada olacak. Eski Rainbow Six fanatikleri olarak, oyunu bitirip yeni görev paketini elimize alıncaya kadar sabır taşı olup çatlamıştık. O yüzden tek dileğimiz bu oyuna çok fazla görev koymaları ki bizi görev paketi çıkıncaya kadar idare edebilsin.





heroesofmight&magic4

Şimdiye kadar eline herhangi bir HoMaM oyunu alıp da başından kalkabilen bir oyuncuya rastlamadım. Öylesine elinize almış olsanız dahi "aman şunu da alayım, şu sandığı da açayım" derken bir bakarsınız sabahın ilk ışıkları odanızı aydınlatmaya başlamıştır bile. HoMaM bir defa kanınıza girmiştir. Bağımlılık yapma özelliğiyle bir efsane olmayı sürdüren turn bazlı strateji klasiği yeni versiyonuyla sonbahara hazırlanıyor. Bu defa kahramanlarınızı da savaş alanına sürebileceksiniz. Üstelik artık her ordunuzda yalnızca bir kahraman bulunma şartı da kaldırılmış. Grafiklerde devrimsel değişikliklere gidilmiş. Oyunun sistemi ise büyük bir değişime uğramamış ama yeni yaratıklar dışında yepyeni yetenekler eklenerek kahramanların üzerinde yoğunlaşılmış. Artık kahramanların yetenekleri her zamankinden daha önemli ve artifactler daha çok işe yarıyor. Örneğin kahramanlarınız savaşta yaralandığından kendilerini iyileştirecek bir iksir içebiliyor ya da bir wand kullanabiliyor. Eğer kahramanlarınız savaşta ölürse savaşın sonucuna göre kurtulabiliyorlar ya da düşman tarafından ölüme terk ediliyorlar. Bunun yanında hapse de atılabiliyorlar ki onları kurtarmak gene size düşüyor. Oyun ilerledikçe aldığınız skillere göre kahramanınızın sınıfı belirleniyor ve buna göre büyü ezberleyebiliyorlar. Biliyorsunuz değişmeyen tek şey değişimdir. Heroes serisi de artık treni yakalıyor ve bu en çok bize yarayacak.





➔ yerden devam edecek. Yaklaşık olarak 30-40 saatte bitirebileceğiniz pakette kötü taraf olan CEYAH faction'u oynayabileceksiniz. Ayrıca iki ek campaign daha oynama şansına sahipsiniz. Üstelik bu campaign'leri online olarak da oynayabileceksiniz. Çıkış tarihi henüz belli değil.

• Valusoft üzerinde çalıştığı oyunu CIA Operative'i Quake motoru üzerine kuruyor. Oyunda Ortadoğu, Afrika ve Asya'da gizli görevlere giderek teröristlere ve organize suç kartellerine günlerini göstermeye çalışacağız.

• Biz kendimize oynamaya oyun bulamıyoruz el kedisine bile oyun yapmış. Cyber Pounce isimli oyun kedileri tam anlamıyla delirtiyor. Ekranda oynaşan Balık, Kuş gibi 11 farklı oyuncağı görünce deliye dönüyor. Oyunun yapımcıları Cyber Pounce'un bir kediyi 11 dakika boyunca oyalayabildiğini söylüyor. Bu gerçekten çok başarılı çünkü kediler genelde 1-2 dakikadan fazla oynamaz dikkatlerini hemen kaybederler.
Ben yeterince oynadım birazda kedim oynasın diyorsanız aynı zamanda screen-saver olan bu oyunla ilgili detaylı bilgiyi www.cyberpounce.com adresinden alabilirsiniz
Vivendi Universal ürün stratejilerine uymadığı gerekçesiyle Warrior Kings adlı strateji oyunlarını iptal ettiklerini duyurdu.

• Black Moon Chronicles'ı oynayıp beğenenler için güzel bir haberimiz var. Cyro, Black Moon Chronicles: Winds of War ismiyle oyunu devasa multiplayer olarak hazırlıyor. Francois Froideval ve Olivier Ledroit adlı romancıların ödüllü eserinden yola çıkılarak yapılan oyun birbirinden ➔

hitman2

Geceler boyunca oynadığı için barkoddaki numaraları en iyi Sinan ezberlemiştir herhalde. Eğer bu barkodu birkaç gece daha görmek istiyorsanız beklemeniz gerekecek. Çünkü Hitman 2 yapım aşamasında ve Io Interactive bu konu hakkında maalesef pek konuşmuyor.

İlk oyundaki fizik modellemelerine bayıldığımız oyunda iyi taraftaki bir suikastçıyı oynuyor ve dünya üzerindeki büyük suçluları "kendi tarzımızla" ortadan kaldırıveriyorduk.

Tıpkı gerçek hayattaki gibi oyunda da düşmanlarımız vurulduğu zaman kalıp gibi yerine düşmek yerine bükülüyor, mermilerin şiddetiyle havaya fırlayıp arkasındaki duvara yapışıyordu. Hatta balkonda ya da çatıda birisini vurursak çatıdan yere düşüyor ya da bir su oluğuna takılıp kalıyordu. Eğer doğru yerinden vurursak onu oradan da yere düşürebiliyorduk. İşte böyle etkileyici bir motora sahip olunca Hitman umulandan da büyük bir sükse yaparak piyasayı yakıp geçmişti. Yapımcılar aynı oyun üzerine modlar üretmek ya da görev paketleri çıkartmak yerine ikincisini yapmayı tercih ettiler. Bu ne kadar iyiye işaret bilemiyoruz. Programcılar tembellik edip oyunun popülerliğinden yararlanmayı mı beceremediler? Yoksa bu işi daha sıkı tutup yarım yamalak işler yapmaktansa çok daha iyi bir devam oyunu yapmayı mı tercih ettiler ? Bu iki sorudan birisi doğru cevap ama hangisi bilemiyoruz. Ancak oyun gelince göreceğiz. Henüz oyun hakkında görsel bir şey olmadığından buradaki resimler Hitman 1 den alınma.







midgard

Ya Funcom yatak satan firmalarla kavga halinde ya da Norveçliler uyumayı pek sevmiyorlar. Çünkü uzun zamandır adından merakla bahsedilen Massively Multiplayer oyunları Anarchy Online piyasaya yeni çıktı ve biz daha gecelerimizi bu oyuna harcamaya başlamadan firma Vikingleri ve kuzey mitolojisini konu alan Midgard isimli başka bir MMRPG üzerinde çalışmaya çoktan başlamış durumda. Midgard yapı olarak Everquest ya da Ultima Online türü bir skill sistemine sahip. Fakat bunun yanında oyunda experience kazanmak ve skill geliştirmek için yalnızca yaratık öldürmek ya da PVP yapmak gerekmiyor. Sadece ticaret yaparak ta level atlayabiliyorsunuz. Kendi evinizi kendiniz yapabiliyorsunuz. Hatta bir sürü arkadaş bir araya toplanıp evlerinizi aynı yere kurarak kendi köyünüzü bile oluşturabiliyorsunuz. Eğer bunlarla uğraşmak yerine ben diğer oyuncuları öldürmek istiyorum diyorsanız öldükten sonra gideceğiniz Valhalla'da bunu kolayca yapabileceksiniz. Ayrıca Valhalla'nın tüm serverlar için ortak bir server olması planlanıyor. Yani hangi serverda ölürseniz ölün gideceğiniz bir tek Valhalla olacak. Ne kadar gerçekçi öyle değil mi? Hem böylelikle oyuncuların çok geniş odalarda chat yapması da sağlanacak. Midgard da sizin işlerinizi yapması için NPC'ler kiralayabileceksiniz. Yaratıklar ve tanrılar da tabii ki Titan ve Odin, Loki gibi karakterler olacak. Vallahi bu Valhalla sürprizlerle dolu.



bağımsız dört güç tarafından yönetilen fantastik bir evrende geçiyor. Oyuncu bu dört taraftan birine katılarak diğerlerine karşı akınlarda bulunacak. Sonbahara doğru oynamaya başlarız.

● Take Two Interactive Green Berets adlı takım bazlı bir strateji oyunu üzerinde çalışıyor. Myth II motoruyla yapılan Green Berets'de düşman hatları gerisine akınlar düzenleyen bir grubu canlandıracağız. Bu tip gizli operasyonlarda kullanılan tüm ekipmanların yanında hava desteği , sniperlar, havancılar gibi değişik birimlerde bulunacak. Myth gibi bir oyunun motoru bir strateji oyununda nasıl görünür merak ediyorsanız beklemeniz gerekecek.

● Age of Empires III adlı bir projenin varlığı Ensemble Studios tarafından yalanlandı. Şirket böyle bir planlarının olmadığını ve çıkan haberlerin asılsız olduğunu belirtti. Şu andaki projeleri Age of Mythologies üzerinde yoğunlaştıklarını söyleyen yetkililer belki ileride böyle bir projenin var olabileceğinin de altını çizdiler.

● Serious Sam için bir map editörü piyasaya sürüldü. İlgilenenler Fileplanet veya 3D Action Planet'a bakabilirler.

● Mechwarrior 4 : Black Knight Microsoft programcılarının maharetli ellerinde bizler için yapılıyor. Mechwarrior 4: Vengeance için bir ek görev paketi olacak olan oyun yeni Mech'ler, araçlar, daha fazla modifikasyon özelliği, birkaç multiplayer modu ve House Steiner için dövüşen bir paralı asker, bir Black Legion üyesini oynayabileceğiniz tek kişilik yeni bir campaign içeriyor. Ayrıca artık ele geçirdiğiniz parçaları satabileceğiniz bir pazarda oyunda mevcut olacak.

sting

Yüzyılın suçlarını işlemeye hazırlanın! Kingpin'den sonra yeni bir suç örgütü daha bizi bekliyor. Bu defa evleri soyup soğana çeviren bir hırsızı oynayacağız. Küçük işlerle başlayıp gittikçe daha büyük soygunlar gerçekleştireceğiz. Doğru işleri doğru insanlarla yaptıkça suç imparatorluğunda basamak basamak yükseleceğiz. Çizgi filmleri andıran grafikleriyle Sting'de 90 adet binaya girebileceğiz. Binalara girmek için alarm sistemleri, kapalı devre kamera sistemleri, hareket sensörleri, mikrofonlar gibi güvenlik sistemlerini atlatmaya çabalayacağız. Zorlanacağımızı hissettiğimiz işlerde yanımıza yardımcılar alabileceğiz. Yalnız unutmayın. Yanımıza ne kadar az yardımcı alırsak o kadar az hisse dağıtırız demektir. Oyun boyunca koşuşturacağımız dünya ise trafiği ve insanlarıyla capcanlı bir şehir olacak. Altmış değişik tipte insanla ilişki kurabileceğiz ve elli çeşit aracı kullanabileceğiz. Gerektiğinde taksi bile tutabileceğiz. Yeni yapılan oyunların reklamlarında hep böyle yuvarlak rakamlar duyarız. İşte 15 çeşit uçak, 20 çeşit araba gibi. Acaba neden bu rakamları hep böyle yaparlarda 13 çeşit araba ya da 28 çeşit karakter demezler? Çıkınca sayın bakalım rakamlar tutuyor mu?





venom

Sovyetler birliği dağıldıktan sonra Rusların bu kadar çabuk toparlanabileceklerini ummuyorduk. Hala kötü bir ekonomiye sahip olmalarına rağmen kısa süre içinde oyun piyasasında söz sahibi oluverdiler. Üstelik gayet iddialı ve her seferinde bir öncekinden daha iyi çalışmalarla karşımıza çıkıyorlar. Mesela Cossacks bir grup Rus programcının işiydi ve güzel bir çalışmaydı. Bu oyunu yapan grup şimdi de Venom adlı bir 3D first person shooter üzerinde çalışıyor. Dünyaya çarpmadan kıl payı geçen bir göktaşı büyük mevsimsel değişikler yaratmıştır ve tüm gezegen kalın bir orman tabakasıyla kaplanmıştır. Göktaşının Dünya'ya çarpma ihtimali yüzünden çıkan karışıklıklar da bu değişimin üstüne eklenince insanlığın yaşamı kökten değişmiştir. Üstüne üstlük göktaşının insanlığı yeryüzünden silebilecek bir yabancı ırkı dünyaya getirmesi ve bu ırkın hızla yayılmaya başlaması herşeyin üstüne tuz biber ekmiştir. İşte böyle bir ortamda bizde yanımıza badimizi alıp operasyondan operasyona koşarak etrafı düzeltmeye çalışacağız. Yapımcılar tamamen kendi motorlarını ve yapay zekalarını programlıyorlar ve bu konuda da son derece iddialılar. Tıpkı Metal Gear Solid'de olduğu gibi düşmanlarınızın bir duyma ve görme kapasitesi olacak. Ayrıca takım halinde size tuzaklar kuracaklar. Hiçbir zaman belli hareketleri tekrarlamayacaklar ve duruma göre davranacaklar. Ayrıca oyunu multiplayer oynarken 600 ping de bile bir problem yaşamayacağımızı söyleyen programcılar oyunu 2001 in sonuna doğru hazır edeceklermiş. Valla bu kadar kısa zamanda bu kadar büyük işler başardıklarına göre bu Ruslardan korkulur.





oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Gecikmelerden bizi sorumlu tutanların kalbi itinayla kırılacaktır!!

TEMMUZ 2001	
2 - International Rally Championship	INTERPLAY
2 - Starfleet Command Orion Pirates	INTERPLAY
10 - Disciples 2	STRATEGY FIRST
12 - Harpoon 4	UBI SOFT
16 - 4th Prophecy, The	INTERPLAY
16 - Arthur's Knights	DREAMCATCHER
16 - Schizm	DREAMCATCHER
17 - Max Payne	GATHERING OF DEVELOPERS
17 - Settlers IV	UBI SOFT
19 - MechCommander 2	MICROSOFT
26 - Commandos 2	EIDOS
27 - Green Berets	TAKE 2
31 - Throne of Darkness	SIERRA
AĞUSTOS 2001	
1 - Red Faction	THQ
1 - Stars! Supernova	TO BE DETERMINED
9 - Dragons Lair 2 Time Warp	DIGITAL LEISURE
14 - Conquest	UBI SOFT
15 - Sudden Strike Add-On	STRATEGY FIRST
20 - Dragons Lair	DIGITAL LEISURE
20 - Peacemakers	UBI SOFT
21 - Arcanum	SIERRA
21 - Destroyer Command	UBI SOFT
21 - Empire Earth	SIERRA
21 - Silent Hunter II	UBI SOFT
23 - Pool of Radiance	UBI SOFT
EYLÜL 2001	
3 - Coaster Works	INFOGRAMES
3 - Elite Forces	INFOGRAMES
3 - Monopoly City	INFOGRAMES
3 - SimsVille	ELECTRONIC ARTS
11 - Dragon's Lair 3D	UBI SOFT
11 - O.R.B.	STRATEGY FIRST
17 - RIM	FISHTANK INTERACTIVE
18 - Motor City Online	ELECTRONIC ARTS
18 - Trade Empires	EIDOS
25 - Lock On: Modern Air Combat	UBI SOFT
25 - Project Eden	EIDOS
EKİM 2001	
1 - Car Tycoon	FISHTANK INTERACTIVE
1 - Civilization III	INFOGRAMES
1 - Dungeon Siege	MICROSOFT
1 - Fun Racer	FISHTANK INTERACTIVE
1 - Star Trek Bridge Commander	ACTIVISION
1 - S.W.I.N.E.	FISHTANK INTERACTIVE
8 - Aquanox	FISHTANK INTERACTIVE
9 - Command & Conquer: Renegade	WESTWOOD STUDIOS
15 - Etherlords	FISHTANK INTERACTIVE
15 - Everquest Trilogy	SONY ONLINE ENTERTAINMENT
15 - Freelancer	MICROSOFT
29 - Duke Nukem Forever	GATHERING OF DEVELOPERS
29 - Hidden and Dangerous II	GATHERING OF DEVELOPERS
29 - Mafia	GATHERING OF DEVELOPERS
29 - Myth 3: The Wolf Age	GATHERING OF DEVELOPERS
KASIM 2001	
1 - Evil Twin	UBI SOFT
1 - Ghost Recon	UBI SOFT
1 - Hooters: Road Trip	UBI SOFT
1 - IL 2: Sturmovik	UBI SOFT
1 - Rayman M	UBI SOFT
1 - Rogue Spear: Black Thorn	UBI SOFT
1 - Star Wars Galactic Battleground	LUCAS ARTS
1 - Wizardry 8	SIRTECH
6 - Return to Castle Wolfenstein	ACTIVISION
8 - Elder Scrolls III: Morrowind	BETHESDA
12 - Capitalism 2	UBI SOFT
15 - Forbidden Forest	3COSMI
ARALIK 2001	
1 - Jedi Knight 2	LUCAS ARTS
1 - Star Wars Starfighter	LUCAS ARTS
1 - Star Wars Super Bombad Racing	LUCAS ARTS
1 - Beam Breakers	FISHTANK INTERACTIVE
1 - Arx Fatalis	FISHTANK INTERACTIVE
1 - Planetside	SONY ONLINE ENTERTAINMENT
3 - Everquest Shadows of Luclin	SONY ONLINE ENTERTAINMENT
3 - Warcraft III	BLIZZARD
2002 VE SONRASI	
Ace of Angels	FLYING ROCK ENTERPRISES
Art of Magic	BETHESDA / CHARYBDIS
Call of Cthulu	FISHTANK INTERACTIVE
Divine Divinity	CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT
Jumpgate	GERMAN TELECOM
Lineage: The Blood Pledge	NC INTERACTIVE
Neverwinter Nights	INTERPLAY
RedMoon	JOYCITY ENTERTAINMENT
Republic: The Revolution	EIDOS
Shadows of Reality	NEVOLUTION
Strifeshadow	ETHERMOON ENTERTAINMENT
Team Fortress II	SIERRA

jediknight2

Kyle Katarn tekrar iş başında!

Tam da LucasArts artık PC için oyun yapmayacak derken, E3 fuarından korkunç güzel bir haber geldi. Jedi Knight 2 geliyor! Hem de kim yapıyor dersiniz? En tuttuğum, eskiden beri en beğendiğim firmalardan biri olan Raven Software! Evet, Heretic, Hexen, Soldier of Fortune ve Elite Force gibi süper kalite oyunları yapan firmadan bahsediyorum. Ve bu adamlar şimdi LucasArts ile lisans anlaşması yaparak Jedi Knight 2 üzerinde çalışıyorlar. Bu oyunun senaryosu henüz tam olarak açıklanmış değil, ancak kısa bir başlık basına verildi. Buna göre yıllar önce gücün karanlık yanına çekilmekten son anda kurtulan Kyle Katarn uzun bir süre o korkuyla Jedi güçlerini kullanmaktan kaçınır. Fakat yeni bir tehlike ufukta belirdiğinde geçmişiyle yüzleşmek ve kendisine verilmiş olan büyük güçleri kullanmak zorunda kalacaktır.

Quake 3 grafiklerini geliştirmek...

Raven gerek yazılım, gerek oyun tasarımı konusunda kendini zaten kanıtlamış bir firmadır. Bu defa da beklentileri aşacak gibi görünüyorlar. Quake 3 grafik motorunu normalden iki kat daha fazla poligon kullanabilecek ve yüksek etkileşimli ortamlar hazırlayabilecek biçimde geliştiren Raven programcıları, bu sayede neredeyse filmdekilerden bile daha gerçekçi görünen karakterler hazırlamayı başarmışlar. Programcılar aynı zamanda Soldier of Fortune için geliştirilen GHOUL fizik motorunun ikinci sürümü olan GHOUL 2'yi de oyun içine entegre ederek, karakterlerin hareketlerini ve çevreye olan tepkilerini çok daha gerçekçi hale getirmeyi başarmışlar. Bu sayede oyunda bir karakterin kafadan vurulması anında ölüm demek olurken, laser kılıcı ile düşmandan küçük parçalar yontarak onları etkisiz hale getirmek de mümkün olabiliyor. Aynı zamanda laser kılıcı kullanarak etrafla etkileşime de girebileceksiniz, tabii bunun açılması imkansız gibi görünen kapıları eritmekte kullanılıp kullanılmayacağını göreceğiz.

Vader amca nasıl yapıyordu yaa? Şöyle yumruğunu sıkıyorduu... Pardon birader seni de boğuyorum ama...

Çevreyle etkileşim demişken...

Jedi Knight 2 tipik FPS özelliklerini taşımasına rağmen, dışarıdan görünüşle de oynanabiliyor. Özellikle laser kılıcı kullanırken bu moda geçmek dövüşün çok daha iyi kontrol edilebilmesine imkan tanıyor. Burada bir yenilik olarak Kyle laser kılıcını tıpkı bir bumerang gibi kullanarak uzaktaki hedefleri de indirebiliyor. Ancak tabii ki tek silah bu değil, serinin eski oyunlarındaki bazı silahlar ve yenileri de hem tarafınızdan, hem de size karşı kullanılacak. Karşınıza bolca çıkacak olmalarına rağmen tek düşmanlarınız İmparatorluk askerleri değil, Star Wars dünyasından pek çok canlı türüyle şu ya da bu şekilde karşılaşacaksınız. Şu ya da bu şekilde derken oyundaki herkesin düşman olmadığını anlatmak istiyorum, bazı karakterler size mücadelenizde yardım edecekler, bazılarını ise Jedi güçlerinizi kullanarak kendi tarafınızda çarpışmaya mecbur edebileceksiniz.

JEDI KNIGHT 2	06.2002
Tür • FPS	
Yapım • Raven Software	
Dağıtım • LucasArts	
Bize Göre • Uzun zamandır beklenen bir oyun, hem de Raven imzası ve kalitesiyle! Bir Jedi olmak fırsatını yeniden yakalayabileceğiz, insan daha ne isteyebilir ki?	

Gücü kullanmak...

Bir Jedi şövalyesini, özellikle de Kyle Katarn gibi tecrübeli bir savaşçıyı gerçekten tehlikeli ve yenilmez kılan şeyin ne olduğunu herhalde herkes biliyordur. Dark Forces 2 özellikle Jedi güçlerinin oyunda uygun bir biçimde kullanımı sayesinde çok daha farklı bir havaya bürünmüş, benzerlerine fark atmıştı. Bu oyunda Jedi güçleriniz daha da gelişerek yer alıyorlar. Mesela öncekilere eklenen "Jedi Mind Trick" numarası sayesinde çeşitli canlıların düşünce ve hareketleri kontrol edebilme yeteneğini kazanacaksınız. Tabii daha hızlı koşabilmenize ya da düşmanlarınızı bir köşeden aşağı itebilmenize imkan tanıyan daha bir sürü Jedi numarasını da unutmamak lazım.

Uzun lafın kısası, Raven gibi bir firma, Quake 3 gibi bir grafik motoru ve Kyle Katarn gibi bir karakterin aynı kapta erimesi sayesinde ortaya son derece lezzetli bir yemek çıkacak gibi görünüyor. 2002 yazı gelse de sıcak sıcak yesek diyorum, başka da bir şey demiyorum. ■ ■ ■

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr





Stronghold

Orada bir şato var uzakta...

Bugün neden eskiden olduğu gibi surlarla çevrili küçük şehirlerde yaşamadığımızı merak ediyor musunuz? Bunun başlıca sorumlusu "barut" denen o tehlikeli nesnedir. Barutun ve tabii ki topların ordularda kullanılmasından önce, krallar ve derebeyleri sahip oldukları toprakları büyük surlarla çevrili şatolarının içinden güvenle yönetirlerdi. Bu şatoları ele geçirmek çoğu zaman en güçlü ordular için bile neredeyse imkansızdı, baskıdan bunalıp isyan etmeye kalkan silahsız halk için ise düşünülmesi bile saçmaydı. Ne var ki Osmanlı ordusunun İstanbul'u kuşatırken tüm dünyaya gösterdiği bir gerçek vardı, o da en kalın ve sağlam surların bile top güllelerine dayanamayacağı idi. Özellikle İstanbul'un fethinden sonra büyük şatolar ve kalın surlar inşa etmek çok hızlı bir biçimde demode bir savunma yöntemi oldu, bu da başta Avrupa olmak üzere dünyanın hemen her yerinde derebeylerinin gücünü kırdı.

Bir şatom olsa...

Bugüne dek başta strateji oyunları olmak üzere pek çok oyunda şatolar karşımıza çıkmıştır. Onlardan bazen kuvvetlerimizi oluşturacak üsler olarak faydalanmış, bazen de elimizde bir makineliyle koridorlarında koşturup "yaratık" avlamışızdır. Peki ya bu şatoları tuğla tuğla inşa etmek, onların ve içlerinde yaşayanların ihtiyaçlarını karşılamak, kuşatmaya gelen düşmanlara karşı bilinen tüm taktikleri kullanarak savunmak? Böyle bir oyuna ne






Yağı getirin! Yağı getirin çabuk! Neee? Patates mi kızarttınız?!

dersiniz? İşte Firefly firması Stronghold ile tam bunu yapmayı amaçlıyor. Stronghold temel olarak Orta Çağ İngiltere'si ve oradaki düzeni konu alıyor denebilir. Ortada ülkeyi yöneten dört derebeyi var ve kral da yabancı bir ülkede rehin tutuluyor. Sizin yapmanız gereken ülkeyi yeniden tek bayrak altında toplamak, ayrıca yeterli altını biriktirip kralı geri getirmek. Fakat bunun için toprağa ve vergi verecek halka ihtiyacınız olacak. Emrinizdeki insanların iyi bir yaşam sürmesini sağlayarak daha da fazlasının size katılmasını sağlayabilirsiniz, ama onları korumak için şatolar da inşa etmelisiniz.

Kulesinden gün doğumunu izlesem...

Oyunda şatonuzu kurduğunuz yer kadar, nasıl kurduğunuz ve nasıl donattığınız da çok önemli olacak. Hem inşaat, hem de savunma için kaynak



STRONGHOLD	11.2001
Tür • Strateji	
Yapım • Firefly Studios	
Dağıtım • GOD Games	
Bize Göre • Bugüne hemen her strateji oyununda üs kurduk, savunduk. Ama bu defa işler çok daha farklı ve detaylı olacak gibi. Gerçekten iyi bir oyun olabilir, yeter ki ekran bir sürü anlamsız menüyle dolup insanı boğmasın.	

ve insan gerekecek. Mesela kereste sadece şatonun ve onun yanındaki kentin kurulmasında değil, düşmana dökülecek kızgın yağın kaynatılmasında da kullanılacak. Demiri kendiniz çıkaramıyorsanız, köylülerinizin ürettiği peyniri satarak ithal edebileceksiniz. Ayrıca tüm yaptıklarınız çevrenizdeki doğayı etkileyecek, yani eko-sisteme de özen göstermeniz gerekecek. Tüm bunlara bir de "kale mühendisliği" yapmak zorunda olduğunuzu eklerseniz, Stronghold'un ne denli detaylı bir oyun olacağını anlarsınız. Kurduğunuz şatolar büyüklükleriyle eşdeğer "etki alanlarına" sahip olacaklar ve bu da sınırlarınızı etkileyecek. Ancak tüm oyun sadece şatonuzu savunmakla geçmeyecek, bazen düşman şatolarını da ele geçirmeniz gerekecek.

Salonunda ziyafet versem...

Tabii bu tür bir oyun oldukça detaylı olacaktır, bu da çoğu insanın canını sıkabilir. Ne var ki yapımcılar bunu düşünerek ilk bölümlerden itibaren gerek bina türlerini, gerek teknolojileri gittikçe artan bir düzen içinde hazırlıyorlar. Böylece oyuna ilk defa başlayan biri kolayca temel unsurları kavrayabilecek, oyunun giderek artan zorluğu karşısında ilk baştan sıkıntıya düşmeyecek. Eğer tüm istediğiniz kavgasız dövüşsüz bir ortamda, düşman derebeyleri tarafından rahatsız edilmeden kendinize şatolar kurmak ise, bunu da özel bir bölümde yapabileceksiniz. Bu bölüm size rakipsiz bir alanda istediğiniz gibi oynama fırsatı verecek. Ayrıca isterseniz Internet üzerinden oyunlar da oynayabileceksiniz. Yapımcıları bunun tamamen kendine has ve ilginç bir oyun olacağını vurguluyorlar, Kasım ayına dek bekleyip haklılık derecelerine kendimiz karar vereceğiz. ■ ■ ■

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

counterstrike conditionzero

Counter-Strike, Sıfırıncı Durum ile sizi bambaşka bir yere sürüklüyor.

Counter-Strike: Condition Zero Half-Life için Blue-Shift gibi bir Expansion Pack. 11 yeni silah, bir çok yeni ekipman, 16 yeni görev ve yeni bir Counter-Terrorist timi (Rus Spetznaz), yeni izleyici modu, Voice over IP teknolojisi, iyi oynayanların rütbelerinin olmasına kadar özellikleriyle yepyeni bir oyunmuşçasına karşımıza çıkacak. Valve'ın Proje Yöneticisi Eric Johnson'a göre "Counter-Strike'ın online deneyimlerini gerçekçilik ve o atmosferle, multiplayermışçasına oynadığınız bir single player" olacak Condition Zero.

Single Player?

"Multıplayer hissini veren sıngleplayer" düşünülmesi ve yapılması bir o kadar zor olan bir durum. Daha zekice oynama, daha hızlı tepki verme gibi bir çok özellik, Valve'ın takım arkadaşlarınıza vereceği yapay zekaya kalıyor.

Takım arkadaşlarınız, sadece kendine verilen görevleri yapmakla kalmıyor, o anda bulunduğu duruma göre kendileri hareket ediyorlar. Oyuna girmeden önce takım arkadaşlarınıza verdiğiniz detaylı taktikleri belirleyerbiliyorsunuz. VIP'nin nasıl kurtarılacağından, önde gidenin nasıl korunacağına çok detaylı bir scripting teknolojisi kullanılıyor. Ama single player durumu, bize multi-player'ın ne derecede zevkli olacağı konusunda bir hayli iyi izlenim veriyor.





Yeni silahlar ve ekipmanlar

Takımlara ve genelde olmak üzere Valve, 11 yeni silah ve ekipman sunuyor bizlere. CT'lere özel M-79 Grenade Launcher ile artık girmek istediğiniz bölgeleri rahat bir şekilde temizleyebiliyorsunuz. Yani T takımı birden zıplayarak üstlerine gelen bri bombayla büyük hüsrana uğrayabilir.

Flashbangler ve HE grenadelerden bıkanlar için be en önemlisi "soteci"ler için, her iki takımın da alabildiği "Şok bombası"nı unutmamak gerekli. Bu bombanun etkisinde kalan herkesin silahını düşürmesi ve geri çekilmesi gayet başarılı.

T'lere özel bir başka bomba yöntemi ise "Bouncing Betty" mayın döşeyebilmeleri. Sürekli gizlenmeye çalışan CT'lerin ilacı gibi duruyor. Ama yine de takımını kurtarmak için kendini feda etmek isteyen T'ler için bir de "Canlı bomba" var ki, intihar saldırılarında bellerine sardıkları C4'lerle onlara yaklaşmak isteyen CT'nin olabileceğini sanmıyorum.

Tabi bu demek değildir ki mayınlar ve bombalar karşısında CT'ler etkisiz kalsın. Gelişmiş bir defuse kit ile, kilitli kapıları açıp, mayınları ve bombaları imha edebilirler. Gece görüşü alabilecek parası olmayanlar için karanlık yerler artık sorun olmayacak attığınız fişeklerle.

Sıcak temaslar için neler mi var?

Pancore Jackhammer (Her iki takım için de): 12 rps'li otomatik pompalı tüfek

M-60 Ağır makinalı (SAW) (CT): Paraya göre çok daha hızlı atış yapabiliyor.

Aut-Crossbow (T) : Uzaklardan CT'lere saplanacak oklar, bir hayli moral bozacak gibi.



CS: CONDITION ZERO	09.2001
Tür • FPS	
Yapım • Valve Software	
Dağıtım • Sierra	
Bize Göre • Counter Strike'ı botlara karşı senaryosuz oynamaya son! Counter Strike'ın multiplayer'daki gücü, single player'a taşınıyor...	

.357 Magnum (Her iki takım içinde): Her zaman cebinizde bulunsun. Her ne kadar fazla kullanılmasa da hayat kurtarabilir.

Diğer özellikler

Rus Spetznaz (Türkçe açılımı Özel Görev Timi) modelleri, CT'lere yeni kan gibi olacak. Belki de üstlendikleri görevlerden dolayı "iyi adam" olmayı sevmeyenler bir kez daha düşünecekler.

Belki de en can alıcı özellik olan Voice over IP (Sesli iletişim) ile hızlı internet bağlantısı olanlar telsiz mesajlarını kullanma zahmetinden kurtulacaklar. Tabi Sidewinder'ımla bu özelliği dört gözle (!) beklemekteyim desem yalan olmaz.

Silah alma scriptleri de yerini artık grafık arabirimli silah alma menüsüne bırakacak. Oyundan önce belirlediğiniz silah ve ekipman kombinasyonlarını istediğiniz tuşlara atayabileceksiniz.

Tabi yüksek skor manyakları için bir de madalya törenimiz olduğunu söylemem gerek. Tabi tören sadece skor tablosuna yansıyor. Oyun içi istatistik sistemi ile kim bir turda en çok frag yaptı, kim en çok headshot'ı hangi silahlarla yaptı gibi istatistikleri ve aldığı rütbeleri görebileceğiz.

Sizi bilmiyorum ama ben bir Counter-Strike hastası olarak 2001 Sonbaharını bekleyemiyorum. Artan popülerlikle birlikte hile tartışmaların ve "frag yapmalıyım, herkes benden korkmalı niohaha" diye elinden gelen her aracı kullananları had safhada olduğu günümüzde, her ne kadar eski tadı alamasam da, bu temanın, bu atmosferin böylesine iyi ve hızlı yaşandığı başka bir oyun tanımıyorum. ■ ■ ■

Selçuk İslamoğlu I sislamoglu@internetimiz.com

one must fall: battlegrounds

Dev robotlar paslandıkları yerden uyansınlar! Parti zamanı!

Bundan çok uzun yıllar önce PC'yi ilk aldığımız zamanlarda, PC'de tek tük atarilerdeki gibi birebir dövüş oyunları yapılır ve bunların da çok çok azı başarılı olur, daha doğrusu atarideki versiyonlarına yakın derecede sürükleyici olurdu. Bunlardan Mortal Kombat'ı hatırlıyorum, ama hepimizin atari koluna alıştığı o dönemlerde böyle bir oyunu klavyeden oynamak hem saçma hem de aptalca geliyordu. İşte o zamanlarda birden sessiz sedasız piyasaya ilginç bir dövüş oyunu çıktı. 2097 yılında geçen oyunda eski Transformers ve hatta Voltran çizgifilmlerindeki gibi dev robotları yönetmiş, birbirleriyle dövüştürmüş, turnuvadan turnuvaya katılmıştık. İşte bu oyun klavyeyle rahatça oynanması bir yana robotlarını zamanla geliştirme özelliği, hızlı müzikleri ve aralardaki Japon anime tarzında grafikleriyle bizi rehin almış, çok uzun zamanlar oyunun peşinde sürüklenmemize neden olmuştu. İşte nihayet bu oyunun, One Must Fall'ın, yıllardır beklediğim devamı niteliğindeki oyunu One Must Fall: Battlegrounds ufukta gözüktü.

Robot gücü

Şu an, günümüzde ister adventure, ister RTS ister de Beat'em Up yapın yine de 2D boyutlu olmasını düşünmezsiniz. Diversions Entertainment da aynı zihniyetle davranarak ve tabii ki son modaya uyarak oyunu baştan sona 3D olarak hazırladı. Yani artık 2D karakterleri, sabitlenmiş bir kamera açısında oynamayacağız. Oyundaki tüm karakterler tamamen 3D renderlanmış olacak ve 8 değişik arenada istediğiniz yöne özgürce koşabileceksiniz. Tabii tüm bunlar 94'deki küçük kardeşten çok daha gelişmiş kaliteli grafiklerle olacak. Multi texturing, dinamik ışıklandırmalı, yansıtmalı ve özel kum ve duman efektleri ile epey süslenmiş teknolojinin tüm nimetlerinden yararlanılmış.

Oyun aynı eski versiyonundaki gibi robotlardan ve onların içine binen pilotlardan oluşuyor. Bir robot seçiyorsunuz ve sonra para kazandıkça robotun özelliklerini (bacak,kol hız ve gücü, çeviklik, dayanıklılık vs.) arttırabiliyorsunuz. Tabii robotu kullanan pilot da savaş gücünüzü birinci dereceden etkiliyor. Jaguar, Pyros, Chronos, Gargoyle ve Katana eski tanıdık isimler olacak; ama Force (yerçekimini etkileyebiliyor ve istediği yere meteor yağdırıyor), Mantis(dev elleri var ve kung fu biliyor) ve Warlord (roket, el bombası atıp makineli tüfek ve daha bilimum silahı kullanabiliyor) gibi yeni robotlar da bu sefer emrinize amade olacak.







Ayrıca oyunda bu sefer ilginç multiplayer özellikleri de olacak. Her şeyden önce böyle bir oyunda en az 8 robotun bir arenada kıran kırana birbirine girdiğini düşünsenize (One Must Fall'un ilkini oynamış olsaydınız demek istediğimi daha iyi anlarsınız, aşırı zevkli olacak böyle bir olay!). Ayrıca Nitro Ball denilen bir mod olacak ki bir tür patlayıcı futbol topuyla ilginç maçlar yapabileceksiniz robot robota!! Aynı şekilde single playerda da zevkli dakikalar geçireceksiniz. Zamanla daha zorlu turnuvalara katılacak ve başarılı oldukça yeni pilotlar ve yeni robotlar açacaksınız.

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS	11.2001
Tür • Dövüş	
Yapım • Diversions Entertainment	
Dağıtım • Belli değil	
Bize Göre • Piyasaya çok ender bu tarzda dövüş oyunu geldiği ve oyunun ilk versiyonu gibi iyi bir referansı olduğu düşünülürse bence kesinlikle 2002'nin ilk çeyreğine kadar beklemeye değer	

Güç robotu

Diversion Entertainment (ki bu firma Rob Elam'ın evinde kurulmuş, gelişmiş bir firmadır) oyunu yaparken PC oyuncularının çok büyük bir çoğunluğunun joyistiği olmadığını düşünmüşler ve buna göre oyunun kontrollerinin klavyeyle rahatça yapılmasını sağlamışlar (ki zaten bir dövüş oyununda bu aşırı önemlidir). Aynı şekilde bir çok oyunda olan mod hastalığını gören Diversion firması oyunu da mod'larla zenginleştirilebilir bir yapıda sunmayı planlıyorlar. Yeni robotlar, arenalar, savaş hareketleri, müzikler ve oyundaki hemen hemen her öğe yeterince uğraşan herkes tarafından baştan yapılabilir olacak.

Sonuç itibariyle ben One Must Fall'un ilk oyunundan aşırı keyif almıştım, ve nredeyse adım gibi eminim ki oyunun bu yeni versiyonu da ilki kadar etkileyici ve sürükleyici olacak. Kesinlikle beklenmesi gerek! ■ ■ ■

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr

seraphim

Kaptan, sanıyorum yeni bir Requiem vakası ile karşı karşıyayız...

SERAPHIM	10.2001
Tür • Action RPG	
Yapım • Valkyrie	
Dağıtım • Fox Interactive	
Bize Göre • Oynanış ve grafikler göz önüne alındığında PC'ler için başarılı bir oyun olacak gibi. Bakalım PS2 ve XBOX için de hazırlanan Seraphim bu gelişmiş grafik donanımına sahip konsol kullanıcılarını da mutlu edecek mi?	

Sevgili okuyucu, eminim sen de farkındasındır, şu Hollywood kendine bir konu seçti mi, üst üste birkaç film çekmeden yakasını bırakmıyor. Hani bir ara Men in Black, Independence Day, Contact, Arrival diye giden bir uzaylı furyası vardı; şimdi ise Stigmata, Ninth Gate, End of Days, Exorcist (hem eski hem de yeni haliyle gösterime girdi, dedim ya muhakkak sinekten yağ çıkartacaklar!) ve Lost Souls ile devam eden ilahi güçler, cennet-cehennem mücadelesi, şeytanın dünyaya gelişi konulu filmleri izliyoruz. Hal böyle olunca Hollywood'u yakın takipte tutan oyun endüstrisinden de benzeri yapımlar bekliyorduk, ama Requiem : Avenging Angel'dan beri pek sesleri solukları çıkmadı. Kabul ediyorum, Diablo II gibi bazı oyunlarda meleklerle şeytanların savaşına tanık olduk, ama biz yalnızca bu ilahi mücadeleye karışmak üzere seçilmiş bir ölümlüydük. Valkyrie Studios'un hala üzerinde çalıştığı Seraphim'de ise kanatlarını açıp göğe süzülecek olan bizden başkası değil. Bulutları bekletmemek gerek sevgili okuyucu, uçuşa hazırsanız başlıyoruz.

Seraphim'in öyküsü taa cennetteki savaşlara dayanıyor. Meleklerin aralarındaki mücadele öyle büyüyor ki, dev savaş makineleri yapmaktan, efsanevi ejderleri uyandırmaya, hatta cennetin özündeki güç olan Manna'yı kullanmaya kadar götürüyorlar işi. Ama böyle büyük bir suç işledikleri için cennetten sürülüp yeryüzüne, "ölümlüler" arasına gönderiliyor ve onlarla birlikte yaşamaya mahkum ediliyorlar. "Seraphim" adı verilen bu yüce yaratıklar yeryüzünde üç farklı klan oluşturuyorlar. Kuş kanatlarına sahip, emirleri altındaki ölümlüleri çok sıkı dini kurallara göre yöneten Seraphim'ler, "Angel" olarak biliniyorlar. Yarasa kanatlı Seraphim'ler ise "Demon" adını alıyor ve tahmin edersiniz yönettiklerine çiçek-çikolata falan dağıtmıyorlar. Üçüncü klan olan Fey'lerin ise böcek kanatları bulunuyor. Bu klan dünyadaki sürgünlerini kabul etmiş, dahası kendilerini toprak anayı korumaya adamışlar, hatta demokrasiye dayalı bir yönetim bile kurmuş Seraphim'lerden oluşuyor.

Tüm bunlara ek olarak klanlar, cennetten kovulduklarında liderleri olan Demiurge adlı güçlü bir Seraphim tarafından birbirlerine karşı piyon gibi kullanıldıklarından savaşlarını dünyada da sürdürür olmuşlar. Bu savaşlar sırasında zaman kazanan Demiurge ise eminim şu sıralar bir yerlerde cennete kesin olarak dönüş planları üzerinde çalışıyordur!

Bir Kuşun Kanatları...

Valkyrie Studios'un bundan önceki çıkışını Fallout'u andıran bir RPG olan Septerra Core ile yaptığını hatırlar mısınız bilmiyorum. Elbette tür ve oynanış bakımından Septerra Core ve Seraphim birbirlerinden bir hayli uzaklar, ama Seraphim'e "yalnızca bir action oyunu" etiketini yapıştırmak da oldukça güç. Bunun nedeni de Seraphim'de RPG öğelerine de yer verilmiş olması. Örneğin oyuna başlarken karakterinizi ve özelliklerini belirliyor, her bölüm geçtiğinizde kazandığınız puanları da yeteneklerinizi geliştirmek ya da daha iyi bir silah almak için harcayabiliyorsunuz. Yani karakter geliştirme konusunda Diablo II'ye benzer bir durum söz konusu. Senaryonun ilerleyişi konusunda ise yapımcılar Wing Commander ve Deus Ex'den esinlenmişler. Bunun anlamı da oyunda bir bölümde yaptıklarınızın daha ilerideki bölümleri etkilemesi ve senaryoyu değiştirmesi. Örneğin rakiple- →











rinizden birisinin amacına ulaşmasını engelleyemeseniz de bölümü bitirebilirsiniz. Elbette buna bağlı olarak daha sonraki bölümlerin değişmesini göze alırsanız.

...ile bir böceğinkiler...

Seraphim'de karakter özelliklerinizi seçerken hangi klana mensup olduğunuza dikkat etmelisiniz. Angel klanı havada muhteşemdir. Tüylü kanatları sayesinde hızlı uçabilir ve daha kolay manevra yapabilirler. Fey'ler o kadar iyi uçamasalar da büyüye karşı yatkınlıkları bu açıklarını kapatır. Demon'lar ise yakın dövüşte usta olmalarına ve kalın zırhlarına karşın uzun menzilli saldırılarda zayıftırlar, üstelik büyüye dirençleri de o kadar yüksek değildir.

Tabii bu özellikleriniz oyunda ilerlediğiniz sürece gelişecek ve siz kendi karakterinizi şekillendireceksiniz. (İşin komik tarafı bir RPG olmasına karşın Septerra Core'un karakter gelişim özellikleri bile Seraphim'in gerisinde kalmış!) Daha fazla büyü ve silah için görevdeki başarınızın yanı sıra gözünüzü dört açmanız ve bölümdeki gizli yerleri de keşfetmeniz gerekecek. Ama endişeniz olmasın, karakterinizi hangi yönde geliştirirseniz geliştirin, asla özel bir silaha ya da -kaçan bölüm sonu yaratığını yakalamak için- belirli bir hıza ulaşmaya ihtiyaç duymayacaksınız. Yani Valkyrie'deki amcalarınız diyorlar ki "Bu bölümü geçebilmek için yanlış özelliklerimi geliştirmişim!" cümlesi olmayacak ! (Bak, söz vermiş bulundunuz caymayın ha!) Diyelim ki yeteneklerinizle o bölümü geçmek olanaksız değil ama çok zor, o zaman da bölüm başına dönüp kazandığınız puanları başka bir şeylere harcama şansına sahip olacaksınız (Gördünüz mü dünya da ne esnek yapımcılar var. Bir de Commandos oynadığınızı düşünün(Şimdi Eidos'un da hakkını yememeli, çıldırtırdı ama güzel oyundu vesselam, hani nerede kaldı ikincisi ?!)).



...farklı yapıda ama aynı işlevde...

Seraphim'in Septerra Core ile benzerlik gösteren bir diğer yönü de büyü animasyonlarına gösterilen özen. Büyüler henüz tam olarak kesinleşmemiş olsa da şu ana dek tasarlananların ışık ve ses efektlerinin çok tatmin edici olduğunu söyleyebiliriz. Siz yukarıdaki satırları okurken ben de bir koşu cephaneliğe göz atıverdim, diyebilirim ki kılıçlar, baltalar, çekiçler, mızraklar, ne ararsanız var. Elbette bu silahları "ölümsüz" rakiplerinizi öyle olmadıklarına ikna etmek için kullanacaksınız, ama bunu babadan kalma metodla (kafalarına kafalarına vurarak) yapabileceğiniz gibi silahı büyüleriniz için enerji üretip sonra bu enerjiyi fırlatan bir aracı olarak da kullanabileceksiniz. Valkyrie'dekilerin şu anda üzerinde çalıştıkları bir diğer silah da rakiplerinizin kanatlarına takılıp onları sökebilen ucu kancalı bir zincir. Yalnız bu konuda biraz sorunları var : Tek kanatlı bir meleğin fizik kurallarına uygun şekilde nasıl düşeceğini hesaplamakla meşguller! (İnanın dalga geçmiyorum!)



... olduklarından analog organ adını alırlar!

Firma oyun için Unreal motorunu kullanmayı uygun bulmuş, netekim oyunun daha eski videolarını izlediğinizde grafik konusunda bir hayli yol aldıklarını görebiliyorsunuz. Örneğin kanatlar artık kazık gibi olmaktan kurtulmuşlar, hareketlere gözle görülür bir yumuşaklık gelmiş. Ancak Seraphim'i bir simulasyon oyunu gibi düşünmek ve havadaki manevralardan çok şey beklemek yanlış olur. Oyunda uçmanın temel amacı bir yerden diğerine ulaşmak, bu nedenle uçak simulasyonları benzeri karmaşık kontroller yerine içine üçüncü boyutun da katıldığı bir action oyunu gibi tasarlanmış olması daha uygun. Ayrıca oyunda yere konmanız, yürümeniz, koşmanız, hatta kapalı mekanlarda rakiplerinizle ebelemece oynamanıza da imkan tanınıyor. Bu sırada ekranda bulunan radarınız da çok işinize yarayacak (Oyunda bu radarın adına "duyu" denmiş, artık yerseniz!).

Gelelim Seraphim'in multiplayer desteğine. Bu konuda Valkyrie çok umutlu olduğu için standart Deathmatch'ın yanısıra Capture The Flag ve King of the Hill gibi artık alıştığımız özel oyun tarzları da geliştiriyorlar. Ayrıca yine incelikle düşünülmüş ve takdirimi kazanan bir konu da karakterler arasındaki dengenin server tarafından sağlanacak olması. Eğer isterseniz karakterler o ana dek tek kişilik oyunda topladıkları puanlara (Yani tercüme edersek ulaştıkları seviyeye) göre farklı takımlara ayrılacaklar. Örneğin çok güçlü bir karaktere karşı birkaç zayıf karakterin eşleşmesi mümkün olacak.

İnişe geçmeden önce birkaç soru daha yanıtlayabilirim. Efendim ? Valkyrie'nin Septerra Core gibi bir projesi daha var mıymış? Sevgili okuyucu, acele etme, bak adamlar harıl harıl Seraphim üzerinde çalışıyorlar, ama seni mutlu edecekse, evet var, önce bu işin bitmesi koşuluyla tabii!! Peki Seraphim ne zaman mı piyasada olacak, hmmm, iyi soru, siz şuralarda bir yere konun, ben birkaç tur daha atacağım, dönünce yanıtlarım ! ■ ■ ■

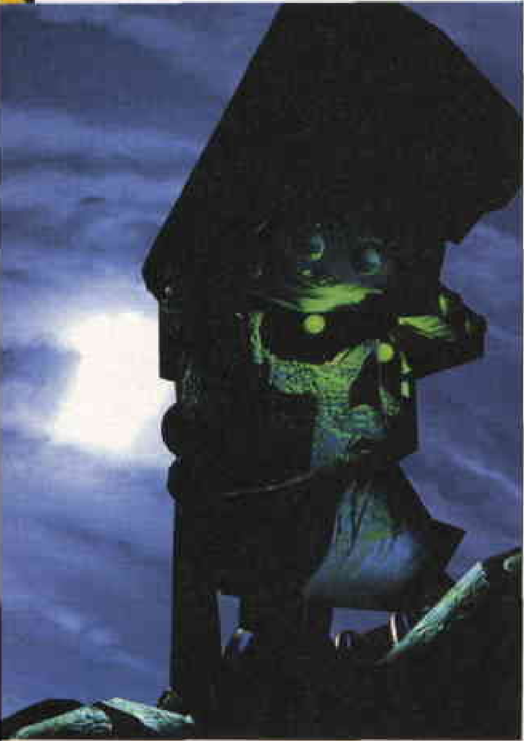
Batu & Gökhan I batuher@level.com.tr

smashbots

Hiç kablolu, çarklı, motorlu gladyatör görmüş müydünüz ?

Küçüklüğü Robotech, Voltran, Transformers izleyerek, One Must Fall oynayarak (ya okudunuz, ya da az sonra okuyacaksınız OMF geri dönüyor, hoba hoba hey!!) geçirmiş birine "robot" dediğiniz zaman aklına gelecek ilk kavram "mutfak robotu" olmaz herhalde. Şöyle daha görkemli bir şey düşünmek ister, rende yerine ışın kılıcı, mikser yerine dönen bıçaklar, portakal sıkacağı yerine lazer kalkanları hayal eder. Patates püresi yapmaktansa, biraz cıvata, biraz dişli, üzerine hafif makine yağı gezdirilmiş "kötü düşman robot" salatası yapmak ister. Niyeti başkadır çünkü, akşam yemeğini hazırlayıvermek kimin umrunda? O, akşama dünyayı kurtaracaktır.

Peki bu insanlar Amerika ve Avrupa'da gösterilen, son birkaç yılın popüler TV programı "Robot Wars"tan bahsedildiğini hiç duymuşlar mıdır acaba ? Hatta bu programın Io Productions yapımcılığında PC, PS2 ve Xbox'a uyarlandığını onlara söyleyen var mıdır ?



HANİ BENİM ATÖLYEM ?

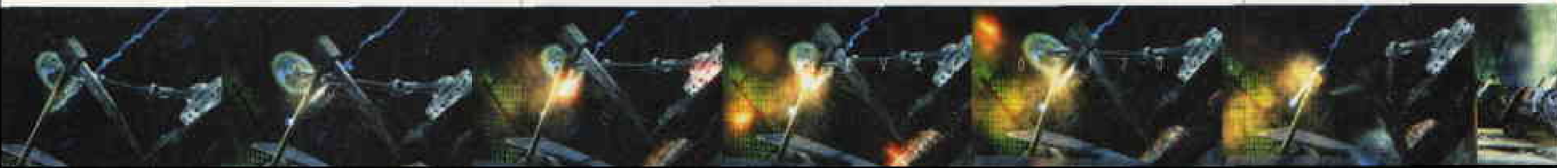
Io Productions ekibi bakmış ki "Robot Wars"a ilgi çok fazla, katılmak için can atan bir dolu insan var, ama insanlar ya işin yüksek maliyeti ya da kendi elektronik/mekanik bilgilerinin yetersizliği nedeniyle yarışmada yer almaktan kaçınıyorlar. Bunun üzerine de "Robot Wars"un bilgisayar oyununu hazırlama projesi ortaya çıkmış.

Oyun tıpkı gerçekte olduğu gibi iki ana bölümden oluşuyor. İlk bölümde robotunuzun dizaynıyla uğraşıyorsunuz. Hazır robotlardan birini seçerek de başlayabiliyorsunuz (Umarım aranızda bunu düşünen yoktur, hani yaratıcılık, hani eğlence ?!). Kendi robotunuzu dizayn etmeye karar verdiğinizde robotun kasasından, silah ve tekerlekler için gerekli enerjiye, üzerine eklenecek zırha değin pek çok ayrıntıyı göz önünde bulundurmak zorunda kalıyorsunuz. Tüm bu ek malzeme alım gücünüzle sınırlı olduğu için başlangıçta kafanızdakilerin hepsini gerçekleştiremeyebilirsiniz. Ama ilerledikçe, dövüşler sonucunda kazandığınız paranın onarımdan arta kalan kısmını yeni ekipman için harcayabilirsiniz (Evet, tıpkı OMF'de olduğu gibi!). Oyun, monte ettiğiniz parçaları arenaya çıkmadan önce test etme şansını da sunuyor. Böylece karşılaşma öncesinde yetersiz bulduğunuz aksamları söküp yenilerini takabiliyorsunuz.

SMASHBOTS	06.2002
Tür • Dizayn / Dövüş	
Yapım • Io Productions	
Dağıtım • Belli Değil	
Bize Göre • Araç geliştirmeli oyunların çok yabancısı değiliz, ama tasarımda oyuncuya bu denli esneklik sağlayan fazla oyun yoktur herhalde. Dersten kopup defterini otomobil,robot çizimleriyle dolduranlara ithaf olunur!	

RUST IN PIECES..

İkinci bölüm olan arenanın bildik dövüş oyunlarından pek farkı yok. Ama arenadaki sonucun lehinize olması tamamen ilk bölümdeki dizayn yeteneğinize bağlı. Gerçek hayattaki silah kısıtlamaları burada kullanılmıyor, yani robotunuza sınırsız silah yükleyebiliyorsunuz. Yalnız Sir Isaac Newton'un bundan bir süre önce keşfettiği bazı yasalar gereği aldığınız her silah size hareketinizi kısıtlayan ekstra ağırlık olarak geri dönüyor. Bu durumda da ağır,hantal ve güçlü bir robot ile hafif silahlarla donatılmış çevik bir robot arasında tercih yapmanız gerekiyor (Oyunlardan alışık olduğumuz hikaye işte!). Aynı zamanda eklenecek silahları da siz tasarlayabiliyorsunuz. Programcılar temel parçaları hazırlıyorlar, onları bir- →



"Gerçek" Robot Savaşları

Robot Savaşları'nın tarihi bundan dokuz yıl öncesine kadar uzanıyor. Marc Thorpe adında mucit kişilik atölyesinde uzaktan kumandalı bir elektrik süpürgesi icat etmeye çalışırken ortaya çıkan bazı beklenmedik (!) olaylar onun aklında Robot Savaşları lambasını yakar. Aradan iki sene geçtiğinde San Fransisco'da bir grup katılımcı ve bin kadar seyirci eşliğinde ilk "Robot Wars" yarışması düzenlenir. İlgi yıllar boyunca artar ve robot dövüştürme merakı önce Avrupa'ya, ardından da Kanada'ya sıçrar. Medyanın da ilgisiyle bu yarışmalar birer şov programı haline gelir.

Bugün Robot Wars, Robot Combat, Robot Rumbles, BattleBots gibi farklı isimlerde pek çok ayrı robot dövüş yarışmaları düzenleniyor. Bu yarışmalardaki robotların ağırlıkları 10 kg.dan 200 kg.a kadar çıkabiliyor. Robotların maliyetleri de aynı şekilde farklılıklar gösteriyor. Robotlara harcanan para 500-70.000 Dolar arası. Ortalama bir robotun fiyatı ise 5000 Dolar civarında. Yarışmalardaki birincilik ödüllerinin yaklaşık 6000 Dolar olduğunu düşünürseniz para için yapılacak bir iş olmadığı sonucuna varıyorsunuz, ama zaten robot dövüşleriyle uğraşanların hepsi de bunun parayla hiçbir ilgisi olmadığını, kendi tasarımlarını geliştirmek ve onları kullanmaktan duydukları haz için bu pahalı hobiyi seçtiklerini söylüyorlar.

Eğer konuyla ilgileniyorsanız www.robotcombat.com, www.battlebots.com, www.dangerousmachines.com gibi sitelerden daha detaylı bilgiye ulaşabilirsiniz.

birleriyle kombine etmek işi size kalıyor.

Smashbots'ta tıpkı güreş ya da boksta olduğu gibi ağır sıkletten tüy sıklete varan kategoriler bulunuyor. Belli bir turnuvada başarı elde ederseniz, diğer turnuvalara ya da yeni sıkletlere giden yolu açmış oluyorsunuz. Başarı cüzdanınızı da etkiliyor demiştim, ancak bir karşılaşmada robotunuz çok ağır hasar almışsa çok yüklü bir onarım masrafını gözden çıkarmak yerine yeni bir kasa alıp işe baştan başlamak daha uygun olabiliyor. İlerledikçe arenalar da değişiyorlar ve her arenada siz ya da rakibiniz için tehdit arz eden bölgeler bulunuyor. Eğer akıllıca davranırsanız arenayı da bir silah gibi kullanabiliyorsunuz.

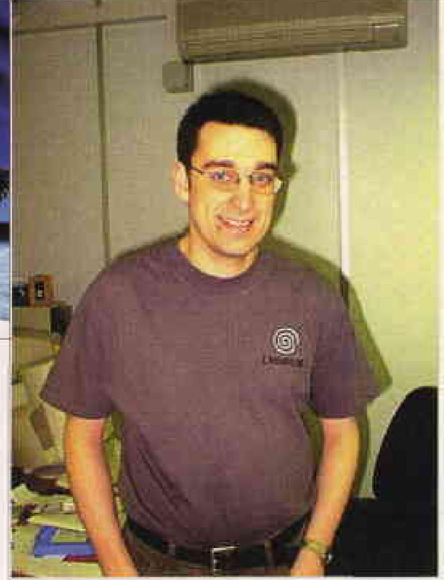
Yapımcılar yalnızca dövüş üzerinde değil, capture the flag tarzı farklı modlar üzerinde de çalışıyorlar. Örneğin bu, bayrak değil de satın alınamayan güçlü bir silah olabiliyor. Silah taşıyan robotu alt edip, onu kendi yararınız için kullanmanız mümkün, ama bu sefer de ardınıza düşen diğerleri ile uğraşmak zorunda kalıyorsunuz.



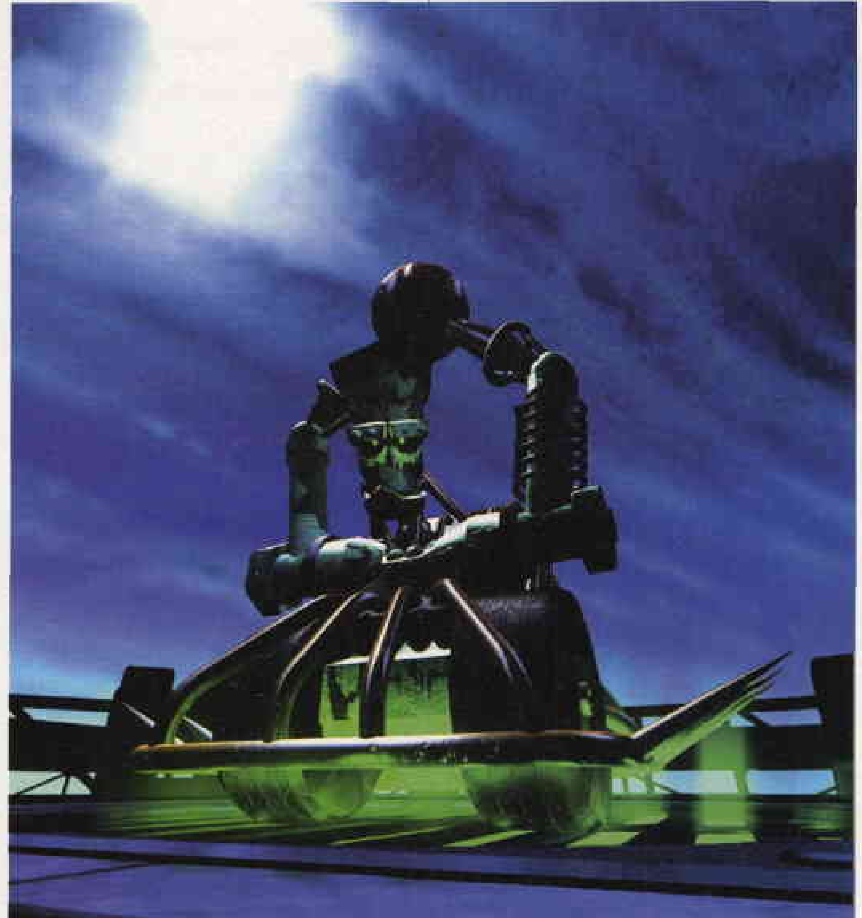
BİR B PLANIMIZ VAR MI?!!

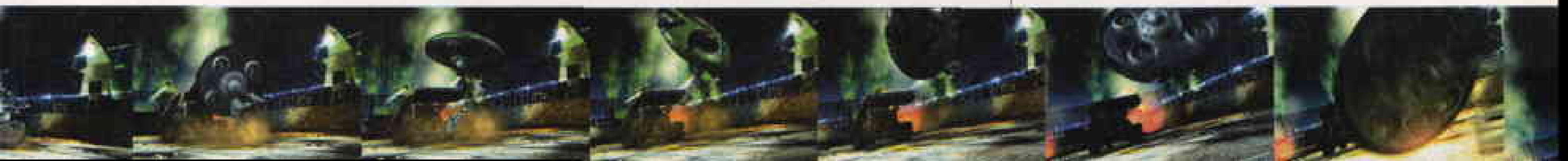
Silah kısıtlamaları demiştik değil mi? Gerçekte izleyicileri korumak amacıyla izin verilmeyen roketler, ya da zıpkın benzeri silahlar Smashbots'ta sonuna kadar kullanımınıza açıklar. Ama bu silahları kullanmak için de oldukça iyi stratejiler geliştirmek zorunda kalıyorsunuz. Örneğin rakibinizin önce savunmasına mı nişan almanız, yoksa savunmasını mı saf dışı bırakmanız gerektiğine karar vermelisiniz. Ağır bir robotun silahları olmaksızın bile sizi ezme tehlikesi vardır. Eğer hareket sistemlerini hedeflerseniz, bu kez de silahlardan korunmak zorunda kalırsınız. Bu öncelikleri düşünerek hareket etmeli *ve kendi* robotunuzu da aynı şekilde düşünerek tasarlamalısınız. Örneğin aküyü robotun ortasına saklayıp üzerine birkaç kat zırh döşemek akılıca olabilir.

Io Productions, Smashbots'u tasarlamaya başlayalı bir yıldan fazla zaman geçti ve 2002'nin yazından önce de piyasada olması beklenmiyor. Aslında oyuncunun eline hazır robotlar tutuşturup bir sürü upgrade seçeneği ekleyerek bu iten kolayca *sıyrılabilirlerdi, ama* her şeyi oyuncunun kendi yaratıcılığına bırakarak kalbimizi kazanmış oldular. Bu kadar özgürlük için ben daha da beklemeye hazırım arkadaşlar! ■ ■ ■



Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

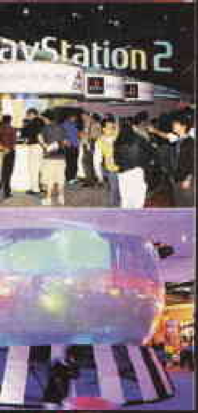








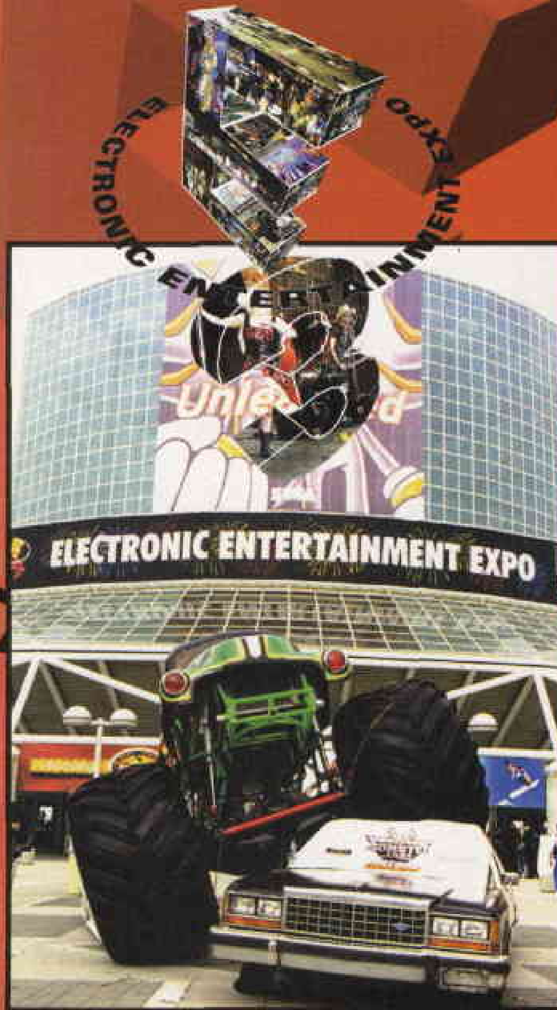








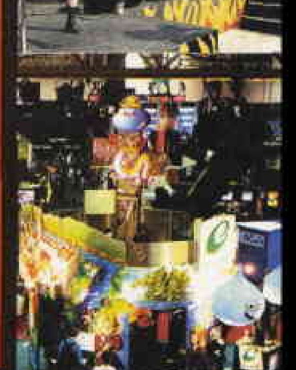
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO











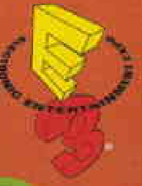


Her yıl Los Angeles'ta üç gün süreyle küçük bir kasaba kurulur. Bütün oyun firmaları, hiç kimsenin daha önce görmediği yeni bebeklerini bu fuarda çıkartırlar görücüye. Ve sadece basına açık değildir bu fuar, bazılarının yanlış bildiği gibi. Ama doğrudur, çoğunlukla dergi yazarları ve basın mensupları girer fuara, çünkü diğer ziyaretçilerin 18 yaş üzerinde olması ve 100 doları bastırması gereklidir içerideki bilimum şovlara ve en son oyunlara tanık olabilmeleri için...

Evet, bu yıl gidemedik E3'e. Bir yandan işlerimizin yoğunluğu, bir yandan elimizi kolumuzu bağlayan başka nedenlerden (çok iyi bildiğiniz) gidemedik. Ama, inatçı olduğumuzu bilirsiniz. E3'ü başladığı dakikadan, bittiği ana kadar Net üzerinden izledik. Bütün videoları, resimleri, dokümanları kafamıza kazıyana kadar inceledik.

Ve işte, önümde 5 CD dolusu video, 1821 resim ve 600 küsur sayfa doküman ile başlıyorum bu maratona... 2001 E3'e, oyunların kalbinin attığı yere hoş geldiniz...

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr



Age of Mythology

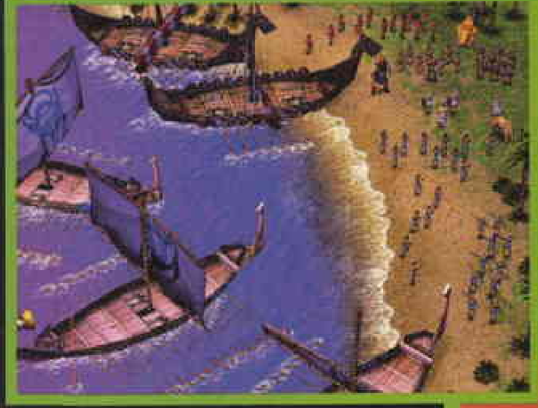
Ensemble Studios

Görünen o ki, Ensemble Studios tamamen gerçeğe bağlı stratejiler üretmekten sıkılmış. Age serisinin yeni oyunu Age of Mythology, Age of Empires serisinin gerçekçi kaynak ve kasaba yönetimini mitolojik yaratıklarla harmanlıyor ve üstüne bir de yeni 3D grafik motoru sunuyor. Tabii bu, savaş alanları medusa ve ejderhalarla dolu olacak, bilumum büyüler uçuşacak demek olmuyor. Genel olarak Age of serisinin gerçekçi ve tarihsel yaklaşımı korunarak, mitolojik yaratıklar ve eski uygarlıkların inandığı tanrılardan bir bukle eklenmiş.

3D grafik motoruna geçilmesinde biraz "yapsak yapsak, Battle Realms'e rakip ne yapsak" yaklaşımı sezmedim desem yalan olur. Ama grafik ve animasyonlardaki detayları görünce, adamlara hak vermemek elde değil açıkçası. Dalgalar sahile vuruşunu, içinde oynaşan balıkları görebiliyorsunuz. Gündüz/gece dönüşümleri var. Kuşluk vakti yapılan bir savaşta atılan alevli oklar savaşı bir hayli dramatize ediyor. Kareniayı istediğiniz gibi evirip çevirebilecek ve savaş alanına zoom edebileceksiniz. Ama klasik Age of oynanışına alışmış oyuncular için, sabit bir kamera açısı da olacak.

Oyunda üç ana ırk ve bunlara bağlı toplam dokuz uygarlık olacak. Ana ırklar antik Yunanlılar, Vikingler ve Mısırlılar olacak, böylece mitolojik açıdan kullanılabilecek bol bol malzeme çıkmış yapımcılara. Her ırkın üç tane tanrısı var. Yunanlıların Zeus, Poseidon ve Hades, Vikinglerin Odin, Thor ve Loki, Mısırlıların ise Ra, Osiris ve Set tanrıları var. Bu tanrıların tapınaklarını yaptığınızda Favor (yani o tanrı tarafından ne kadar sevildiğiniz) puanı kazanmaya başlıyorsunuz. Favor puanıyla çeşitli mitolojik yaratıkları çağırabiliyorsunuz. Mitolojik yaratıkların toplam 30 çeşidi var ve aralarında minator, tepegöz (cyclopse), anubite (*Mumya 2*'deki köpek başlı askerler), medusa ve dev mürekkep balıkları ilk dikkatimi çekenler.

Ne yazık ki Age of Mythology adına heyecanlanmak için çok erken, söylenenlere bakılırsa oyun 2002'nin ilk yarısında piyasaya çıkacak. Ama çıktığında ortalıkta bizi pek fazla göremezseniz sakın şaşırmayın.





Aliens vs Predator: The Sequel

Monolith

Bu yıl göremeyeceğimiz bir diğer oyun da Aliens vs Predator: The Sequel. E3'te gösterilen ve oynanabilir halde olan AvP 2, ilk oyunla büyük benzerliklere sahip. Ama bazı yönleriyle AvP 1'den farklı olduğu dikkatimizi çekti. LithTech 2.5 grafik motoru ile hazırlanan grafikleri ilk oyuna göre çok iyi. Ayrıca, ilk oyundaki kadar karanlık ve klastrofobik bir ortama sahip olmadığı belli oluyor. Tabii ikinci söylediğim fark bana göre bir dezavantaj, içinde Alien'lar bulunan bir oyun ne kadar karanlıksa o kadar atmosferik olur.

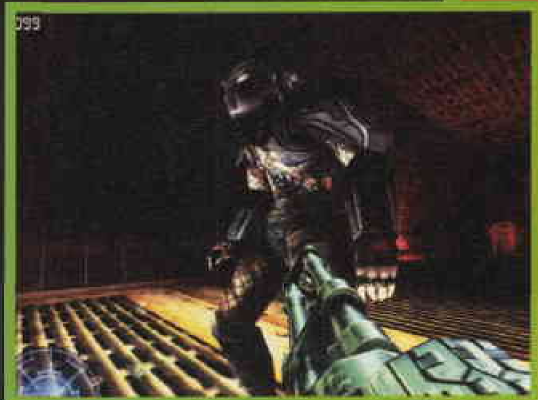
Yeni oyundaki üç ırk da grafik olarak aşırı detaylandırılmış. Artık Marine'in üstündeki silahları, Predator'ın lazer ışığının huzmesini görmek mümkün. Ama bütün bu grafik makyaj haricinde, devrim yapacak bir yenilik gözükmüyor. E3'te gösterilen silahlar, ilk oyundakiyle birebir aynı, sadece Marine'e bir bıçak verilmiş, tabii Alien ve Predator'lara karşı ne kadar işe yarayacağı tartışılır.

Oyuna eklenen yeni düşmanlar arasında bir köpek gibi yerde sürünerek koşan kırmızı "Runner Alien"lar, gezegen yüzeyinde karşınıza çıkan örümcek ve zehir saçan bitkiler sayılabilir. Köpek-Alien zorlu bir düşman olacak, Alien 3'teki yaratığa benzer şekilde hareket ediyor ve *ultra hızlı* (3. filmde yaratığın embriyosu bir köpeğin içindeydi hatırlarsanız). Ama örümcek ve zehirli bitki olayı hiç hoşuma gitmedi. İçinde Alien olan bir oyunda bu saçmalıkları düşman olarak ciddiye alamam ben.

Görevlerin çok daha belirgin ve birbiriyle ilişkili olacağı da söylendi E3'te, ama ilk oyundaki gibi sürekli bir stres ve korku içinde olmayacağınız da eklendi Monolith çalışanları tarafından. Kafadan bir eksi daha. Sanırım birilerinin bu oyunu oynayan insanların zaten korkmak istediğini birileri Monolith'dekilere anlatması gerekiyor.

Şu haliyle AvP 2, beni çok da fazla etkilemedi açıkçası. Ama çıkmasına daha tam bir yıl var ve bir yılda birçok şey değişebilir. Umalım değişsin, çünkü biz ofiste hala Alien vs Predator'ı multiplayer oynayıp eğlenen insanlarız.





Return to Castle Wolfenstein

Gray Matter





Castle Wolfenstein, CD'deki videosunda da görebileceğiniz gibi, iyi denemeyecek kadar müthiş gözüküyor. Karakter animasyonlarından, alev makinasının efektinin gerçekçiliğine kadar oyunun her yanından ID Software profesyonelliği akıyor.

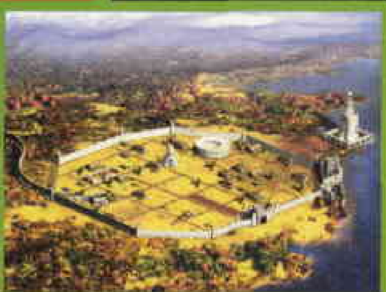
Oyunun ana kahramanı, ilk Wolfenstein'daki William J. "B.J." Blazkowicz, müttefiklerin süper ajan-askeri. Ürkütücü bir senaryosu var oyunun. Nazilerin ölüleri diriltmek üzerine giriştiği biyoloji mühendisliği deneyleri sonucunda ortaya çıkan korkunç savaş makinalarını durdurmaya çalışacağız. Ve bunu yaparken arada bir bayılacağız sanırım, çünkü oyun Quake 3 grafik motorunu ve Half Life tarzı bir tetikleme sistemini sonuna kadar kullanıyor. Bina dışı mekanlar devasa, modeller müthiş gözüküyor ve etraftaki hemen herşeyi kırıp dökebileceğiz. Özellikle alev makinesinin efekti, şimdiye kadar denenmiş bütün alev efektlerini silip atacak kadar gerçekçi.



E3 sırasında Castle Wolfenstein'ın multiplayer yönü hakkında kesinlikle sır verilmedi. Sadece, ilk defa Wolfenstein'da göreceğimiz birçok Multiplayer sürprizi hazırladıklarını söylemekle yetindiler. Adiler! Neyse ki 2001 sonuna doğru gelecek, o zaman hiçbir şey gizleyemezler bizden!

Sid Meier's Civilization 3

Firaxis





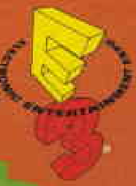
Bu yılki E3'te en çok ilgi çeken oyunlar, birşeylerin devamı olanlardı. Civilization 3'te öyle. Sadece isminin geçmesi bile bazılarına kalp spazmları geçirtmeye yetiyor (Tuğbek ve Serpil gibi). Tarihin en ünlü liderlerine karşı oynamanıza imkan veren Civ strateji serilerinin son oyununda grafikler tamamen 3D render edilmiş ve ilk oyunlara göre müthiş görünüyorlar. Ayrıca oyuna yeni savaş, ticaret ve diplomasi seçenekleri, yeni dünya harikaları, çok daha geniş bir teknoloji ağacı var. Oyuna kültür ve milliyetçilik öğeleri de eklenmiş.

İlk defa bu yılki E3'te gösterilen Civ3'te, bitmiş gözüken ticaret seçeneği çok kurcalanmış. Rakip liderlerle ticari anlaşmalar yaparken, sunduğunuz seçeneklere göre liderin ne düşündüğünü değişen surat ifadesinden anlayabiliyorsunuz. Ayrıca, düşman ülkeler ambargo uygulama imkanı eklenmiş oyuna. Böylece mesela savaş sırasında kıtlık çıkmasını sağlayabileceksiniz.

Kültürle rakip uygarlıkları etkileyebilme de Civ 3'ün yeniliklerinden. Dini bina, üniversite, kütüphane gibi öğrenim ve kültürle ilgili binalar kurarak, kültür puanınızı arttırıyorsunuz. Böylece diğer uygarlıkların size yakın şehirlerini gelişmiş kültürünüzle kendinize çekip bağlayabiliyorsunuz. Ama oyundaki her halkın bir milliyeti olacak, ve bir şehri kültürünüzle ele geçirebilseniz bile ufak bir grubun isyan çıkartıp şehirden ayrıldığını görebileceksiniz. Civilization oyunlarındaki dengeleri etkileyebilecek bir değişim bence.

Sonuç olarak Civilization 3 de önceki oyunlar gibi başarılı olacağı şimdiden kesinleşmiş bir oyurdur.





Command&Conquer: Renegade

Westwood

C&C Renegade de uzun zamandır beklenen bir oyun. Ama son zamanlarda pek ses çıkmıyordu hakkında. Bu yıl ise E3'te Westwood'un gizli bir üs gibi dekore ettiği standında neredeyse tamamlanmış hali gösterilen oyun bayağı ses getirecek gibi gözüküyor. Neden mi?

Oyunun senaryosu ilk C&C zaman diliminde geçiyor, tabii ilk C&C'de en sevilen karakteri, komando amcayı yönetiyoruz. İlk C&C'de karşılaştığımız hemen her şeyle Renegade'de karşılaşacaksınız. E3'te gösterilen demoda bir NOD üssüne sızmaya çalışan komandonun tepesinden ORCA'lar geçiyor, bir NOD gun turret'ı, üssün yakınına inen ORCA transportu vurmaya çalışıyordu. Üsse sızan komando da karışıklıktan istifade edip Power Plant'in içine girdi ve bir köşeye C4'ü kondurup dışarı çıktı. Resmen C&C evreninin içindeymişim gibi hissettim bu videoyu seyrederken.

Oyunda birçok NOD ve GDI aracını kullanabileceksiniz. Araç yönetimi biraz Midtown Madness'ı andırıyor, aracı biraz üstten görüyorsunuz ve ateş etmenizi kolaylaştıracak bir crosshair çıkıyor ekranın ortasında. Savaşlara genellikle tek başınıza gidiyorsunuz, ama bazı görevlerde GDI askerleriyle birlikte çalışmanız da gerekecek.

Renegade'in grafikleri beni etkilemedi desem yalan olur, etkiledi. Sesler ise C&C seven herkesin hoşuna gidecek, çünkü ilk C&C'deki bütün sesler birebir kullanılmış. Ölen askerlerin canhıraş bağırtısından, komandonun C4'ü yerleştirdikten sonra "I've got a present for ya!" demesine kadar.

C&C Renegade'in gelmesine çok az kaldı. Ne kadar az kaldığı hakkında kesin bir bilgi verilmiyor. Ama benim tahminim, üç aya kadar NOD avlıyor olacağımız yönünde.







Duke Nukem Forever

3D Realms

Ne belaymış be, dört yıldır çıktı çıkacak, yok çıkmayacak, hayır hayır dağa kaçtı muhabbeti sıktı beni. Adamların tuzu kuru tabii, ne zaman sorulsa "Bittiğinde çıkacak kardeşim, hadeee" gibi salak bir ifadeyle kurtuluyorlar. İnanmayacaksınız, 1999'dan beri oyunun yeni bir ekran görüntüsünü vermediler basına. Onu da ben bizzat gidip almıştım 3D Realms'dan, tartakladığım adamın adını CD'deki videoya yazmışlar nedense. Biraz elimin ayarı kaçmış herhalde.

Duke Nukem II'nin sonunda öldüğü sanılan Doctor Proton aslında hayattaymış ve geri dönmüş. Ve Nevada'daki şu ünlü Area 51'ı ele geçirip, oradaki uzaylı teknolojisini ve uzaylıları kullanarak dünyaya hakim olmayı düşünüyormuş. Evet, yıllardır beklediğimiz bu oyunun böyle de denyo bir konusu var, bilesiniz.

Oyun hakkında hala bilinen pek bir şey yok. Tabii bu beni yıldırmadı, gittim 3D Realms'den birkaç kişiyi daha boğazladım (çok sinirliyimdir) ve birçok bilgi edindim. Grafiklerin Unreal Tournament motoru ile hazırlandığını biliyoruz, zaten oyunun gecikmesinin başlıca sebebi başından bu yana 3 kere grafik motoru değişmesi. Hatta oyun ekibinden bazıları aramızdan göçmeye bile başlamış, ee yaşlandılar tabii o kadar senede. İlk oyunda çok sevilen silahlara ek olarak bir Desert Eagle (CS?), bir elektrikli testere (Doom?), bir de kalaşnikof eklenmiş (yine CS?). Ha, bir de Shadow Warrior'daki gibi bir nükleer silah olacakmış. Zaten anladığım kadarıyla oyunun gecikmesinin bir diğer sebebi de 3D Realms'deki denyoların acayip maymun iştahlı olması. Herifler yıllardır piyasaya yeni bir oyun çıktı mı hemen oynayıp, ilginç gördükleri herşeyi "Bunu da koyalım! Bu da olsun! Bu da eksik kalmasın!" mantığıyla oyuna eklemişler (bakınız CD'deki Duke Nukem videosu, dikkatinizi çekiniz polislerin saydam kalkan olayı ve ekrana sıçrayan yağmur damlaları, hatırlayınız henüz size vermediğimiz Metal Gear Solid 2 videosu (oha bu ne şimdi?!)).

İlgimi cezbeden bir başka minik nokta da, hani sizi küçülten şu Shrinker silahı vardı ya, bu oyunda küçülseniz bile ateş edebileceksiniz. Tabii bu haldeyken attığınız minicik mermiler ne kadar hasar verir varın siz düşünün. Ama o minnak haldeyken rakibinizi öldürebilirseniz nasıl dalga geçersiniz Multiplay'de değil mi?

Oyun mu? Bittiğinde çıkacak güzelim. Daha erken değil.





Dungeon Siege

Gas Powered Games





Hmm, anladığım kadarıyla Dungeon Siege için pek senaryo kasmamışlar. Oyuna çiftliğini yakan ve tavuklarını öldüren yaratıkların peşine düşen bir çiftçi olarak başlama fikri beni pek çekmedi açıkçası. Diablo 2-killer (bana göre Diablo-killer olması lazım ya, neyse) diye ortaya çıkan bir oyuna sağlam senaryo lazım. Olay daha çok "vur-kır-parçala, kesmedi mi, multiplayer'a geç ister arkadaşlarını, ister hiç tanımadığın insanları parçala" modunda bir oyun olacak Dungeon Siege. Ama görünen o ki, çok da iyi olacak. Çünkü kullanılan 3D grafik motoru (nam-ı diğer Siege Engine) iç ve dış mekanları aynı anda sorunsuz çizebiliyor. Ayrıca, açık araziden kapalı bir mekana hiç yükleme yapmadan geçiş olabilecek. Iyiii.

Tek başınıza başladığınız oyuna, isterseniz yolda karşılaştığınız dostlarla, isterseniz yine tek başınıza devam edebileceksiniz. Ayrıca kiraladığınız asker ve köylülere çeşitli emirler verip birçok oyundaki kasabaya git-tekrar savaş alanına dön ırgatlığından kurtulacaksınız. Mesela: "Oğlum Gustav, koş bana Alchemist'ten bir dene Mana Potion kap gel" yapabileceksiniz (ciddiyim!)

Senaryo falan bir yana, oyunun çok güzel gözüktüğü bariz. Ve ortamlarda bu oyun hakkında kopan tantanaya bakılırsa, pek de hafife alınmaması gereken bir oyun Dungeon Siege.



Earth and Beyond

Westwood





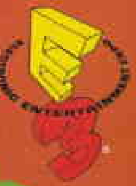
Westwood Earth & Beyond'la boyundan büyük bir işe girişiyor: Devasa Multiplayer oyunlar dünyasına adım atıyor. Earth & Beyond aynı anda 3000 oyuncunun oynayabileceği devasa multiplayer bir uzay oyunu. "Uzay" oyunu dedim, çünkü E&B'nin tam bir türü yok. Simulasyon ve RPG öğeleri içiçe.

Oyunda esas amaç para ve güç kazanmak ve kendinizi geliştirmek olacak. Oyunu üç farklı yaklaşım şekliyle oynayabiliyorsunuz: Bir kaşif, tüccar, savaşçı veya bu üçünün karışımı bir rol oynayabilirsiniz. Kaşif iken yeni uzayda yeni bölgeler ve işlenebilecek yeni kaynaklar, yeni dünyalar arıyorsunuz. Tıpkı Star Trek evreninde yaşar gibi. Bir savaşçı olursanız, yakın sistemlerdeki savaşları takip edip istediğinize katılabiliyorsunuz. Tıpkı Star Wars'da olduğu gibi. Tüccar olarak, bu kaynakları toplayıp satabiliyor, oyundaki seviyeniz arttıkça topladığınız kaynakları işleyip silah, gemi motoru yapabiliyor ve satabiliyorsunuz. Tıpkı, ııı, eee, Uzay Kamyoncuları'nda olduğu gibi (başka film gelmedi aklıma, ehe). Kaçınılmaz olarak E&B'de de çeşitli guild ve klanlar kurulacaktır ve oyunun esas zevki de bunlardan birine katılınca ortaya çıkacaktır kanımca.

Grafik olarak (kendimi çok tekrarlıyor gibiyim ama) oyun müthiş. Gezegenlere inerken olsun, yörüngede ve boşlukta savaşırken olsun, diğer sisteme geçmek için Wormhole'a girerken olsun, küçük dilinizi yutabilirsiniz her an.

Oyunun çıkış tarihi 2001 sonu deniyor, bakalım deadline'ı tutturabilecekler mi.





Freedom Force

Irrational Games

İstedim! İtiraf ediyorum, okumayı sökttükten sonra hep Peter Parker, yani duvar sürüngeni Örümcek Adam olmayı istedim. Ama olamadım. Etrafta pek radyoaktif örümcek bulunmamasından mıdır nedir, bir türlü bu hayalim gerçek olmadı. Bari oyunlarla bu isteğimi biraz olsun tatmin edeyim dedim, o da olmadı. Ama yakında öyle bir oyun geliyor ki, sadece Örümcek Adam değil, kafamıza göre istediğim herhangi bir süper kahraman olabileceğiz.

Freedom Force bir kendi süper kahramanını kendin yap oyunu. Bir kahraman seçiyor, sonra ona istediğiniz süper güç, zayıf yan ve yetenekleri veriyorsunuz. Toplam 30 bölüm boyunca birçok şehirde süper kötülere karşı çarpışıyorsunuz. Hep istemiştim bu oyunu ben zaten; yaptılar sonunda.

Freedom Force'da mekanların sökülüp yıkılabilmesi mümkün. Bu yüzden Süper Yumruğunuzu nerede kullandığınıza dikkat etmelisiniz. Şehri kötülerden temizleseniz bile, yumrukladığınız adam uçup bir binayı delerse, veya etraftaki otobüsleri trafik lambalarını gereğinden fazla sağa sola atmaya başlarsanız prestij puanı kaybediyorsunuz. Bu prestij puanları da yeni kahramanlar, yeni süper güçler almaya yaradığından, onları kaybetmek hiç hoş olmuyor.

Birçok site tarafından bu yılki E3'ün en ilgi çekici oyunu seçilen Freedom Force'u ben de merakla bekliyorum. Bu arada, irice bir örümcek arıyorum. Uranyumu buldum, örümcek eksik.







Hidden & Dangerous 2

Illusion Softworks

İlk Hidden & Dangerous'u aranızda kaç kişi oynamıştı bilmiyorum ama, ben bayağı oynamıştım. Kontrollerin zorluğunu ve arada sırada çökmesini aşabilirseniz, pırıl pırıl, altın gibi bir taktik savaş oyunu çıkıyordu karşınıza. Hatta son zamanlardaki taktik savaş oyunlarına Rainbow Six ile birlikte bu oyun öncülük etti bile diyebilirim. H&D2'nin E3'te gösterilen videosu bu yüzden çok ilgimi çekti. Ve ilgimi çeken herhangi bir konuya uyguladığım prosedürü, bu oyuna da uyguladım: Deli danalar gibi araştırdım ve öğrendiklerim karşısında dehşete kapıldım.

İlk oyundaki kontrol zorlukları H&D2'de büyük ölçüde basitleştirilerek halledilmiş. Ama görevlerin yapısı biraz daha karmaşıklaşmış. İlk oyunda bazen "Allah Allah!" nidalarıyla saldırıp bölümü bitirebiliyordunuz. İkinci oyunda bu imkansız hale gelmiş, taktik yapmadan tuvalete bile gidemeyeceksiniz. Ayrıca sabotaj, sızma ve fotoğraflama gibi yeni görev çeşitleri eklenmiş. Hem sizin adamlarınızın, hem de rakibin yapay zekası büyük ölçüde geliştirilmiş. Yol bulamama, ateş altında saklanamayıp salak olma gibi problemler olmayacağı söyleniyor. Ve "Abi ben mazoistim, bu konuda ne yapabilirim?" diyenlere özel, bütün bölümleri tek bir askerle oynayabildiğiniz "Lone Wolf" modu da olacak.

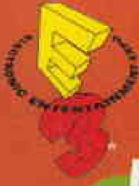
Görevler tasarlanırken büyük ölçüde Metal Gear Solid'den etkilendiklerini söyleyen utanmaz yapımcılar, grafik olayını abartmışlar. Ekranda 300.000 poligonu aynı anda çizebilen L3SD isimli yeni bir grafik motoru icat etmişler (normal bir oyunda bu sayı 50.000 civarındadır). Karakter animasyonlarını aşmışlar, E3 videosundaki animasyonların oyun içi olduğunu anladığımızda Tuğbek'le birbirimize girdik, bu oyunun CD'sini ilk kim alacak diye.

Şehirlere hayat olsun diye bir sürü masum vatandaş eklenmiş. Yani nereye ateş ettiğinize dikkat etmeniz gerekecek. Ve etrafta gördüğünüz her araca binip günbatımına doğru yola çıkabileceksiniz, tıpkı benim bu yazıyı yazdığım sırada günün doğduğu gibi (duygu sömürüsü mü, ben mi?)

Tahminlerimde yanılmıyorsam (ki genelde yanılırım) Hidden & Dangerous 2, yıl sonuna doğru gelir. Ama siz Tuğbek'i görürseniz "Abi ben öğrendim, Nisan'dan önce gelmez o" deyiverin.







Mafia

Illusion Softworks





Eh, bu Çek'ler de çok oluyor yani. Üstüste iki güzel oyun haberinin Çeklerden gelmesi beni biraz kıskandırdı doğrusu. Hidden & Dangerous 2 gibi, Mafia da çok iyi grafiklere sahip. 1930'ların Amerika'sında, hayali bir şehirde geçiyor. Bir mafya ailesine yeni girmiş olan Thomas Angelo'yu yöneteceğiz. Basit bir mafya elemanı olarak başlayacağımız oyunda, 20 bölümlük giderek karmaşıklaşan bir hikaye var. Toplam 2 saatlik animasyonla desteklenen senaryo, 30'ların havasını kesif bir şekilde solumamızı sağlayacak.

Mafia'nın en çok dikkat çektiği yönü, arabaları. 60'dan fazla 1930'ların arabası var oyunda, ve hepsi de gıcır gıcır binmemizi bekliyor olacak. Oyunun geçeceği şehrin 12 mil-kare gibi devasa bir boyutta olacağını da göz önüne alırsanız, bir yere gitmek için arabaların ne kadar önem taşıdığını anlarsınız. O kadar yolu yürüyün de görelim, mekan basmaya mecal kalıyor mu...

Oyunun geçtiği Paradise City, Los Angeles ve Chicago şehirlerinin 30'lardaki mimarisine bakılarak yaratılmış. Dev asma köprüler, hükümet binaları, zengin, fakir ve Çin mahalleleri gibi birçok karakteristik mekan var şehirde. Ayrıca, şehir dışına kaçmanız gerektiğinde, alabildiğine sürüp gidebileceğiniz millerce kırsal arazi yolu mevcut.

Benim çok sevdiğim Tommy Gun ve baseball sopası kullanabileceğiniz silahlar arasında. Oyunun gelmesine henüz çok var.



Max Payne

Remedy





Bu oyunu beklerken adına yakışır miktarda acı çektiğimizi sanıyorum. Neredeyse 4 yıldır yapılıyor, her E3'te biraz daha abartılmış bir video gösteriliyor ama bir türlü piyasaya çıkamıyor. Görünen o ki, 3D Realms'in oyunculara bir garezi var.

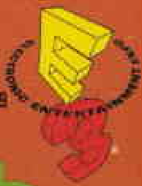
Geçen sene E3'te oyunun yapımcısı Remedy'den birisi ile görüşmüş Tuğbek, ben gözümle görmediğim için inanmadım tabii. Ama adamın söylediklerine (ve CD'mizdeki videosundan gördüklerimize) bakılırsa, her geçen sene Max Payne daha bir güzel oluyor. Max'in ve düşmanlarının surat ifadelerinden atılan mermilere kadar bütün detaylar ince ince işlenmiş.

Konu klasik. Karısı ve kızı öldürülüp, tuzağa düşürülen ve en yakın arkadaşını öldürmekle suçlanan bir polis memurudur Max. Kaybedecek bir şeyi kalmamış ve bunu ona yapanlardan intikam almak için and içmiştir. Eline geçirdiği her türlü ateşli silahı trençkotuna doldurup sokaklara çıkar, kısa zamanda kan gövdeyi götürecektir.

Oyunun en ilginç özelliği, birini öldürdüğünüzde bunu artistik bir şekilde yapabilmeniz. Havalarda uçarak, yerlerde yuvarlanarak ateş edebiliyorsunuz, yani aksiyonun dibine vuruyorsunuz. Ayrıca, bazı düşmanlarınızla kapışırken kamera normalde bulunduğu omur hizasından ayrılıyor ve böyle önemli sahneleri rakibin gözünden, hedefine uçan bir kurşunun hemen üstünden veya aksiyonu tamamen yaşamanızı sağlayan 360 derecelik dönüşlerle mümkün olan her açıdan izleyebiliyorsunuz. Böyle durumlarda ağır çekime geçilmesi de oyuna büyük ölçüde bir John Woo filmi tadı katıyor. Zaten yapımcılar da Woo'nun filmlerinden etkilendiklerini inkar etmiyorlar.

Söylenenlere bakılırsa, Max Payne Temmuz ayında çıkacak, açıkçası benim pek inanasım gelmiyor. Ama, ümit dünyası işte.





Medal of Honor: Allied Assault

1985

Bu yılın E3'ünde en ilgi çeken standlardan birisi de, Medal of Honor Allied Assault'unki oldu. Oyuna öyle bir savaş atmosferi verilmiş ki, oyunu oynama şansına nail olanların hepsi "Normandiya çıkarması sırasında henüz doğmuş olmamamız büyük şans!" dedi (evet, hepsi!). Bu, Medal of Honor'ın 2. Dünya Savaşındaki o ölüm korkusunu ne kadar gerçekçi verebildiğini gösteriyor. Bu başarının altında büyük ölçüde Quake 3 motorunun gücü, bir o kadar da oyunu yapanların, 2. Dünya Savaşı'nın atmosferini oyuncuya vermek için gösterdikleri olağanüstü çaba yatıyor.

Allied Assault'ta birçok çarpışmada başarı kazanmış bir teğmeni yöneteceğiz. 1942-1945 yılları arasında geçen 20'den fazla görev var. Alman denizaltılarına sabotaj düzenleme, bir köprüyü tutmaya çalışan müttefik askerlerine yardımcı olmak, bir Fransız direnişçilerine yardımcı olmak gibi birçok tarihi gerçeğe uygun görev var. Yani bir bakıma şöyle diyebilirim: Return to Castle Wolfenstein 2. Dünya Savaşı'nı daha kurgusal ve fantastik bir yönden ele alırken, Medal of Honor olanca gerçekçiliğiyle ağırlığını ortaya koyacak. Yani, müziklerini de ünlü bir orkestranın yapacağı MoH: Allied Assault, dadundan yınmeyecek.

21 çeşit silah, 22 farklı düşman, değişen hava şartlarının olacağı MoH, Kasım ayına hazırlanıyor. Haberiniz ola.







Planetside

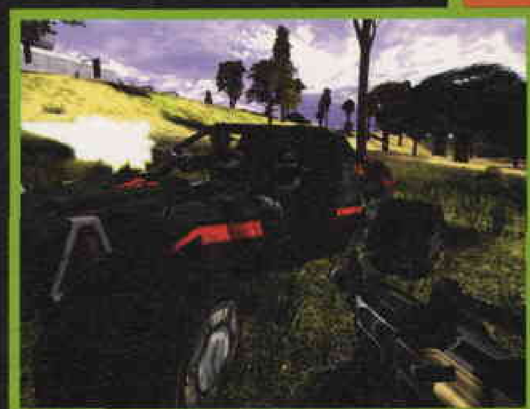
Verant

Şimdiye kadar oynadığınız Multiplayer FPS'leri düşünün. Bir Deathmatch'de karşınızda en çok kaç rakip vardı? 10 mu? Belki 32, taş çatlasa en fazla 64 kişinin oynadığı shooter'ların devri, Planetside ile kapanıyor. Aynı anda 3000 (eve üç bin) kişinin savaştığı devasa Multiplayer bir FPS olan Planetside, Everquest'in yapımcıları tarafından hazırlanılanıyor. Bu kadar çok kişinin olduğu bir oyunda olabilecekleri düşünün. Sizin bağlı olduğunuz ordu ile rakip ordunun yüzlerce askerlerinin aynı anda, aynı meydanda savaştığını gözünüzün önünde getirin. Nasıl bir tecrübe olacak merak ediyorum doğrusu.

Oyundaki dört gruptan birine katılmalısınız, ama o grubun ordusunda asker olmak zorunda değilsiniz. Sırf para ve şöhret için tek tabanca dolaşan bir Outlander olabilirsiniz. Ama bu tür oyunların zevki, sosyal oynandığında çıkar bence. Oyuna başladığınızda, bağlı olduğunuz grup size bir ev ve çeşitli savaş haberleri, mailler alacağınız bir bilgisayar veriyor. Bu bilgisayardan aldığınız emirler/haberler doğrultusunda savaşlara katılıyorsunuz ve çeşitli teknolojik üsleri ele geçirip grubunuzun diğer gruplara üstünlük sağlamasına uğraşıyorsunuz. Zamanla artan yeteneğiniz, oyundaki değerinizi belirliyor ve bu değerler istatistik olarak tutuluyor.

2002 yılının ilk üç ayı içinde çıkması planlanan Planetside, son zamanların modasından geri kalmayarak, savaş alanında birçok araca binebilmenize izin veriyor. Buzullardan çöllere kadar değişen çok geniş bir oyun dünyasına sahip olan Planetside, bakalım alıştığımız fantezi dünyalarda geçen devasa Multiplayer oyunlardan sonra nasıl olacak.







Preatorians

Pyro Studios





2001 E3'ün sürprizlerinden birisiydi Preatorians. Eski Roma uygarlığında, imparator olmaya çalışan bir komutanı canlandıracağımız oyunu, Commandos'un yapımcısı Pyro Studios hazırlıyor. Tamamen 3D bir grafik motoru kullanılacak oyunda. Firavunlarla, Asterix'in sevimli insanları Galyalılarla ve o kadar ilerleyebilirsek de Roma İmparatorunun ordularıyla savaşmamız gerekecek oyunda.

Oyun senaryosu boyunca Avrupa'dan Mısıra kadar birçok bölgede savaşlar olacak. Oyuncu sadece Romalıları yönetecek, ama karşısına çıkacak düşmanlar arasından bazılarıyla müttefik olabilecek. Oyunda üç ırk var: Romalılar, Mısırlılar ve Barbarlar. Barbarlar Galyalı, German ve Keltlerden oluşan orta Avrupa milletlerinin bir karışımı olacak. Multiplayer oyunlarda her üç ırk da seçilebilir olacak. Irkların özellikleri birbirinden çok farklı. Romalılar strateji ve savaş formasyonları konusunda rakipsizken, Barbarlar daha dağınık, ama teketek savaşta rakiplerini ezip geçecek kadar güçlü. Mısırlılar ise bu ikisinin karışımı olacak, tabii dinlerine olan fanatik bağlılıklarının da etkisi olacak.

Tamamlanmasına bir yıl olan Preatorians ilgimi biraz olsun çekmeyi başardı. Ama Battle Realms ve Age of Mythology gibi iki önemli rakibi ile başa çıkabilmesi için çok iyi bir oyun olması lazım.



Republic: The Revolution

Elixir Studios



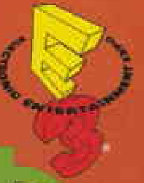


Tamamen yeni bir fikri oyuna çevirmek çok zordur. Bu oyunları kısıtlı kelime sayısıyla anlatmak da. Black & White ve Sims'i ilk gördüğünüzde düşündüklerinizi hatırlıyor musunuz? Veya bu oyunları hiç duymamış bir arkadaşınıza anlatmaya çalışırken ne kadar zorlandığınızı? İşte ben de size Republic: The Revolution'ı anlatırken çok zorlanacağım arkadaşlar.

Republic'de, Rusya'dan yeni ayrılmış Novistrana adlı ülkeyi ele geçirmeye çalışan bir vatandaşız. Ülkeyi kasaba kasaba, şehir şehir ele geçirmelisiniz. Bunu başarmak için, ülkede yaşayan insanları size isteklerinize hizmet etmeye ikna etmelisiniz. Nasıl yaptığınız önemli değil. Oyuna sadece bir taraftar ile başlıyorsunuz. Komplo, şantaj, adam kaçırma, adam dövme, ikna, para yardımı, hayat kurtarma, suikast, mantıklı yaklaşım... gibi toplam 250 farklı yoldan halkı yanınıza çekme şansınız var. Ülke 16 kasaba, 4 şehir ve 1 devasa başkentten oluşuyor ve bu ülkede 1.000.000 kişi yaşıyor. Ve bu 1.000.000 insanın her birinin farklı bir adı, görünüşü, inançları, isterkleri ve yaşamı var.

Tabii 1.000.000 kişiyi tek tek ikna etmeyeceksiniz. Önemli noktalardaki insanları kendi yanınıza çekmeniz yeterli. Bu insanlar bir iş adamı, politikacı, ünlü bir general veya sporcu veya bir din adamı olabilir. Bunları size katılmaya ikna ederseniz, o adama inanan ve onu sevenler de sizin yanınızda olacaktır. Bu önemli karakterleri bulmak kolay olacak, çünkü sıradan halktan daha farklı görünecekler. Ve şehirde önemli mekanlarda/olaylarda olacaklar. Mesela yeni bir hastanenin açılışında bir politikacıyı bulup, emrinizdeki bir adam aracılığıyla rüşvet verebilir, parkta halka hitap eden ve rakibinizi destekleyen bir din adamına çektiğiniz (veya montajlattığınız) uygunsuz halde çekilmiş resimleriyle şantaj yapabilirsiniz. İhtimaller ve yapabileceklerimiz sadece hayal gücünüzle sınırlı.

Oyunun bu sayfadaki resimlerine bakınca, bunun bir strateji olduğuna inanamıyor insan. Bütün ülkeyi görebildiğiniz zoom-out mesafesinden, yeni atılmış bir sigara izmaritinin tüten dumanını görene kadar zoom-in yapabiliyorsunuz! Hangi makine kaldırır bilemem ama, ben bu oyun için yeni bir sistem toplamayı göze aldım! 2002 baharında oyun çıkıncaya kadar Novistrana'da yeni bir k(e)riz olmazsa tabii.



Sid Meier's Sim Golf

Firaxis

Fikir ne kadar tuhaf bir fikri konu alsa da, başında "Sid Meier" yazan bir oyunun hit olması kesindir. Bir golf dergisini karıştırırken "Aha, bunu hemen oyun yapmalıyım" demiş Sid abi. Sim oyunlarının babası olan Will Wright'ın da yardımlarıyla Sim Golf fikri ortaya çıkmış.

Sim Golf'de kendi golf tesisinizi kurup para kazanmaya çalışacağız. Ama parkınızı yapıp kenara çekilmek ve paracıkların bankanıza dolmasını seyredeceğinizi sanmayın. 16-18 delikli sahanızı, kum tuzaklarınızı, çimlerinizi yerleştirip araziye istediğiniz meyili de verdikten sonra, bar, lokanta, otel, tatil köyü ve hatta ünlüler için hava limanı gibi ultra lüks binalar da yapabileceksiniz. Tabii öncelikle sağlam voli vurmanız lazım. Bunun için, sahanıza gelen her golfcunun ihtiyacını bilmeniz gerek. Mesela, bir iş adamı, anlaşma yapacağı bir müşterisini sahanıza getiriyor. Golf oynayıp bir yandan da iş konuşacaklar. Eğer saçma sapan yerleştirdiğiniz delikler yüzünden oyunları mahvolursa, hem iş anlaşması bozulacak, hem de ikisi de bir daha golf oynamaya size gelmeyecektir.

Golf sahanızın ünü arttıkça, bazı golfçüler size maç teklif etmek isteyecektir. İşte bu noktada sopalarınızı alıp kendi sahanızın tadına bakacaksınız. Golf oynarken sizin fazla bir etkiniz olmayacak. Sadece topa hızlı mı sert mi vuracağı gibi basit seçenekleriniz var. İlk başta zorlansanız da, kaybettiğinizde tecrübe puanı elde edeceksiniz. Bu puanları golf yeteneğinizi arttırmakta kullanıyorsunuz. Kazanmaya başladığınızda ise ödülünüz para olacak. Bu parayla golf sahanızı genişletip güzelleştirecek ve sonunda dünya çapında bir golf turnuvası düzenlenebilecek müthiş bir sahanız olacak. Bir de böyle turnuvaya siz de katılırsanız, seyreyleyin eğlenceyi.

Sid Meier (bu yıl sonuna yetiştireceği) Sim Golf gibi, ona göre "hafif" sayılabilecek temalı bir oyun yapmasının sebebini şöyle açıklıyor: "Oyunların 8-10 sene önceki haline, oyunların en büyük amacının eğlence olduğu, süper grafik ve senaryoların, cilalı kutuların olmadığı zamanlara geri dönmek istedim". Yeni nesil oyuncular buna ne der bilemem ama ben Sid Meier'den babam çıksa yerim.





Sims Online

Maxis

Normal, sıradan bir yaşamı simule eden bir oyunun bu kadar popüler olması beni hep şaşırtmıştır (aslında yalan söylüyorum, gerçek yaşamdan hoşnut olmamak vs. vs., hiç girmemek lazım şimdi o konuya). Ve beni şaşırtan bir başka şey de, sosyal bir varlık olan insanı konu alan böylesi bir oyunun neden multiplayer desteğinin olmayışıydı. Taa ki bu yıl E3'te, uzun zamandan beri rivayeti dolaşan Sims Online açıklanana dek.

Sim'inizi binlerce oyuncunun Sim'i ile tanıştırma vakti yaklaşıyor. Evinizde yalnız yaşayabilir, veya kendinize ev arkadaşları arayabilirsiniz, tabii Singapur'dan birisinin Sim'i ile evlenebilirsiniz de. Aynı evi paylaşmanın harcamaları paylaşmak ve sosyal yaşantınızın daha renkli olması gibi faydaları var. Ama ev arkadaşlarınız pasaklı, sakar ve beceriksiz ise, vay halinize. Evinize alacağınız Sim'leri seçerken öncelikle üzerine tıklayıp özelliklerini görebilmeniz bu açıdan çok önemli.

Sims Online dünyasında 50.000 ev var, bu da demek oluyor ki oyunu ilk alan 50.000 kişi ev sahibi olacak, diğerleri ise bir şekilde bu şanslı Sim'lere yamanacak. Tabii birden fazla server açılabilir, iflas eden bir Sim evini haraç mezat satabilir veya ev sahibi birisiyle evlendikten sonra kıçına tekmeyi basabilirsiniz. Hatta ev sahibi olmak zorunda da değilsiniz, kendi iş yerinizi açabilir ve bu işyerinin arka odasında uyuyabilirsiniz. İş yerleri çok çeşitli, casino, hediyelik eşya dükkanı, gece kulübü gibi birçok işyeri kurma imkanınız var. CD'deki videoda da görülüyor zaten (seyretmedim de ne demek?!)

Para kazanmak için artık daha faal olacaksınız, sabah işe gidip, akşam eve dönmek yok. Bazı işlerde diğer Sim'lerle aynı anda çalışmanız gerekecek. Mesela, bir iş makinası çalışmak için hem fiziksel güç, hem mekanik yetenek, hem de zihin gücü gerektiriyorsa, bu makinayı üç Sim birlikte kullanabilir ancak. Ve ürettiklerini satıp parayı paylaşırlar. Bu da oyunda ne kadar asosyal olmayı isteseniz de, eninde sonunda birileri ile yakınlık kurmanız gerektiği anlamına geliyor, tıpkı gerçek yaşamda olduğu gibi.

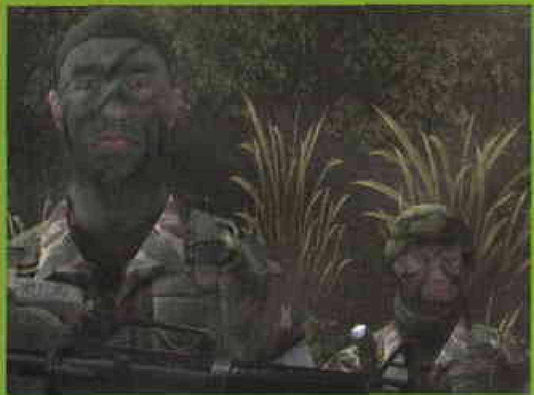
Sims Online, 2002'in ortalarında hazır olacak. Siz de bu arada bu oyundan kurtulmak için psikologlara vereceğiniz paracıkları biriktirirsiniz.





Soldier of Fortune 2: Double Helix

Raven





Bilgisayar oyunlarında vahşet ve kan nasıl abartılır Soldier of Fortune'da gördük. Eğlenceli bir FPS olmasına rağmen, gerçek bir paralı askerin hayatını konu alan bir oyun için çok fazla kurgu kullanılmıştı, bence. Raven'daki dostlarım da böyle düşünüyor olmalı ki, Soldier of Fortune 2'yi çok daha gerçekçi olarak tasarlıyorlar.

10 görev ve toplam 70 bölüm (evet YETMİŞ!) var SoF 2'de. Grafikleri öylesine abartılacak ki, Raven'daki dostlarının söylemlerine bakılırsa, full detay seviyesinde oynamak için 64 MB Ram'li bir ekran kartı gerekecek (Ge-Force 3 yolları taştan...). Ama sezarın hakkı sezara, bu oyun bilgisayarınıza harcadığınız her kuruşa değecek. İzlediğim videolardaki grafikler beni dehşetten dehşete vurdu. Bir jungle haritasında, yerdeki her bir otun ayrı ayrı hareket ettiğini, şiddetlenen rüzgarla ağaçların sallandığını gördüm. John Mullins ile birlikte göreve çıkan askerlerin grafiklerine güzel diyemeyeceğim. Bu oyuna hakaret olur. Gözlerin yuvalarında dönmesine (yani bu oyunda size yan gözle bakabiliyorlar), hatta kirpiklere kadar modellemiş adamlar. Bu oyunun hangi grafik motorunu kullandığını söylemiyorum, bir tahmin hakkınız var. Tahmin edemeyenler başa dönüp bütün E3 yazısını tekrar okusun.

Karakter animasyon ve modellemesinde kendi geliştirdikleri GHOUL 2 teknolojisini kullanmışlar. GHOUL 2, düşmanların tam vurduğunuz yerinde kurşun deliği çıkmasına kadar gerçekçi sonuçlar veriyor. Mekanlar için ise yine kendi tasarımları olan ROAM teknolojisi kullanılıyor. Söylenilene bakılırsa SoF 2'nin bölümleri, ilk oyunun devasa bölümlerini minicik gösterecek kadar büyük olacak. Ortamlarda kaybolmaya hazır olun.

İlk oyun oynanış açısından Quake 2'ye benzerken, SoF 2 biraz daha Rainbow Six vari olacak. Oyuna ilginç bir şekilde multiplayer desteği eklenmemiş, ama random bölüm üreten bir programı var. Bu da SoF 2'nin kışın çıktığında "oyna oyna sıkılmazsın" oyunlar arasına gireceğini gösteriyor.

Star Wars Galaxies

Lucas Arts





İşte bu oyun, bu yıl E3'ü yıktı geçti. Daha iki ay önce köşemde Lucas Arts'a "Artık PC'ye oyun yapmıyor eşşekler!" yazdığımdan, beni morartmak için midir nedir, tam 4 tane baba Star Wars oyunuyla geldiler Los Angeles'a. Ama Star Wars Galaxies, aaah ah, nereden başlasam bilemiyorum.

SWG, Everquest gibi bir online evren. Star Wars serilerinden aşina olduğumuz 8 ırktan birini seçip, bu evrende yaşamaya başlıyorsunuz. Oyun üzerinde Everquest'in yapımcıları ile birlikte Ultima Online'ı yapan gruptan ayrılanlar çalışıyor. Şimdiye kadar yapılmış herhangi bir MMPRPG'den çok daha büyük, çok daha zengin, çok daha güzel gözüküyor ve ayrıca: STAR WARS EVRENİNDE GEÇİYOR! Bizim gibi asosyal yaratıklar daha ne isteyebilir ki? Bu sayfadaki ekran görüntülerine bakın, oyunun ne kadar büyük bir titizlikle hazırlandığını göreceksiniz. Oynanış olarak Ultima Online'ın serbestliğini, böylesi grafiklerle verebilecek bir firma varsa o da Lucas Arts'dır.

Oyunda garibanbir köylü, veya aylarca uğraştıktan sonra bir Jedi Şövalyesi olabileceksiniz. Tabii Dark Jedi da. Bir kasabanın başına geçip, kuralları siz koyabileceksiniz. Robot üretip, bu robotları gerçek anlamda programlayabilecek ve satabileceksiniz. Bir Land Speeder alıp, yarışlara katılabileceksiniz. Vahşi hayvanları yakalayıp eğitebileceksiniz. Çeşitli dilleri öğrenip,yeteneklerinize uygun çeşitli eşyaları kendiniz yapabileceksiniz. Zaten oyunda RPG'lere aykırı olarak, experience yok. Çok geniş bir yetenek ağacı olacak. Sık kullandığınız yetenekler gelişerek bir üst seviye yeteneklere dallanacak (bu özellik biraz Diablo 2'ye benziyor ama tabii çok daha geniş anlamda).

Oyun bitmeden eski ve yeni Star Wars filmlerinde görülen bütün gezegenleri kapsıyacak. Ve SWG çıktıktan sonra uzay savaşları için bir de görev paketi çıkartacaklar. Böylece X-Wing'inize atlayıp sonsuz boşluğa çıkabileceğiniz gibi, bir Tie-Fighter ile asileri avlayabilecek veya Han Solo gibi bir kaçakçı olabileceksiniz. Oyun, İmparator Palpatine'in en güçlü olduğu zaman diliminde geçtiğinden uzayda her türlü kapışmaya kendinizi hazırlayın.

SWG'nin çıkmasına daha en az bir yıl var, ama benim gibi bir Star Wars delisi iseniz, hayalinizdeki Multiplayer oyun bu olabilir. Hatta olabilir değil, bu işte! Bu!



Age of Wonders 2



Triumph Studios

Çok başarılı bir strateji oyununun devamı olan AoW 2, hem STS hem de RPG öğeleri içerecek. Geliştirilmiş grafik motoru sayesinde büyülere ışık efektleri, haritalara yükseltiler eklenmiş. Heroes serilerine oldukça güçlü bir rakip geliyor anlaşılan.

Nisan 2002

Arx Fatalis

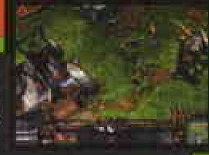


Arkane Studios

Yer altı mağaralarında geçen bir ortaçağ FPS/RPG oyunu. 40'dan fazla düşmana karşı çeşitli balta, kılıç ve ok türlerinden istediğinizle çarpışacaksınız. Ayrıca 50 çeşitten fazla büyü yapabileceksiniz. En ilginç yanı, büyüleri Black & White'dakine benzer bir mouse ile şekil çizme sistemiyle yapabilmeniz.

Ekim 2001

Battle Realms



Liquid Ent.

Ortaçağ Japonya'sında geçen, mitolojik yaratıkların da bulunduğu bir real-time strateji. Haritalarda detaya fazlasıyla önem verilmiş. Ormandan geçerken kuşların havalanması, bataklığın birimleri yavaşlatması hoş detaylar. Dikkatle takip edilmesi gereken bir yapım.

Kasım 2001

Beyond Atlantis



Cryo

Çok tutulan adventure serisi Atlantis'in üçüncü oyunu. Yeni oyunda, Atlantis'in sırrını çözmeye çalışan bir kadın arkeolojisti yöneteceğiz. Geliştirilmiş grafik sistemi sayesinde hem oyun içi, hem de ara videoların grafikleri müthiş olmuş. İlk iki oyundan biraz daha farklı bir oynanış sunacağı kesin.

Ekim 2001

Disciples 2

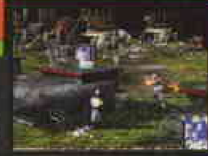


Strategy First

Heroes'a rakip olan bir başka oyun. Bağımlılık yapan bir oynanıla sahip. İlk oyundan on yıl sonra, hikayeyi kaldığı yerden ele alan Disciples II, oyuncuları Sacred Lands'e geri götürüyor. 200 farklı birimin bulunduğu oyun, grafiksel olarak bayağı geliştirilmiş. Özellikle de birimlerin grafikleri.

Ekim 2001

Empire Earth



Stainless Steel S.

Ateşin bulunmasından itibaren 500.000 yıllık bir süreç boyunca bir uygarlığı yöneteceğimiz Empire Earth, bilinen tarihin bütün önemli olaylarını kapsayan bir real-time strateji oyunu. 3D grafikleri sayesinde savaş alanının atmosferini birebir veren oyun, Age of Empires'a sıkı bir rakip olacak.

Ekim 2001

From Dusk Till Dawn



Gamesquad

Biraz geç de olsa Tarantino'nun aynı adlı mükemmel filminden esinlenerek hazırlanan oyun, vampirlerle dolu bir hapishaneden sağ kurtulmaya çalışacağız. Hikayesini, Alone in the Dark'ın da yazarı olan Hubert Chardot'un yazdığı oyun, tipik bir Survival-Horror olacak.

Belli Değil

Global Operations



Crave Entertainment

Counter Strike'a sıkı bir rakip olacak Global Operations. 32 tane gerçek terörist ve anti-terörist timinin karşılaşacağı oyun, sadece multiplayer olacak. Savaş alanını tepeden gören bir kumandanı, ölen oyuncuların bir helikopterle savaş alanına bırakılması gibi ilginç fikirler var oyunda.

Ağustos 2001

Harry Potter



EA Games

Harry Potter romanlarının ilk bilgisayar oyunu olan HP & The Sorcerer Stone, Unreal Tournament grafik motorunu kullanıyor. Oyunda çok az aksiyon olacak, daha çok büyülerinizle bilmece çözmeniz gerekecek. Grafiklerin de oldukça hoş gözüktüğünü itiraf etmeliyim.

Aralık 2001

Hitchhiker's Guide to the Galaxy



PAN Interactive

Kainatın en komik roman serisi olan Otostopçunun Galaksi Rehberi adventure oluyor. Umarım merhum yazar Douglas Adams'ın o uçuk ve zeka dolu dünyasını oyuna yansıtabilirler. Oyunun ikinci kitabı es geçeceğini öğrendim, ve sizin adınıza üzüldüm. İnsanlığın kökeni hakkındaki korkunç gerçeği öğrenemeyeceksiniz.

Belli Değil

Jedi Knight 2: Jedi Outcast



Raven

Blizzard bir, Raven iki. Bu firmaların yaptığı oyunları gözü kapalı alırım. Üstelik tüm zamanların en iyi oyunu olarak nitelendirilen Jedi Knight'ın devamını yapıyorlar... Fazla söze gerek yok, bu ayki İlk Bakış yazımıza bir göz atın isterseniz.

Mayıs 2002

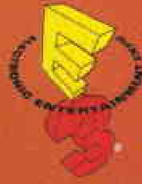
Majestic



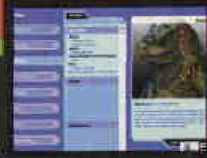
EA Online

Majestic hayatınıza karışan ilk oyun olacak. Dünyayı saran büyük bir sırrı çözmeye çalıştığınız interaktif bir oyun olan Majestic'te web sitelerini gezip, diğer oyuncularla AOL üzerinden mesajlaşacak ve esrarengiz fakslar alacaksınız. Bu arada cep telefonunuzu açık tutun, Majestic her an sizi arayabilir!

Ağustos 2001



Master of Orion 3



Quicksilver

Eski moda strateji severlerin MOO3 için delirdiğiniz adım gibi biliyorum (değil mi Madd?). Galaksinin idaresini eline geçirmeye çalışan sekiz ırk arasındaki politik, ticari ve askeri çekişmeyi yöneteceğiniz bir uzay-stratejisi olan MOO3, detay delisi oyuncuları bile terletecek kadar incik-boncuk seçenek içerecek.

Mart 2002

Midgard



Funcom

Anarchy Online'ı tamamlayan Funcom, Viking efsanelerini konu alan yeni bir devasa Multiplayer RPG hazırlamaya girişti. Civilization tarzı strateji ile Everquest tarzı aksiyon-RPG'yi harmanlayan oyunda, ilginç fikirler hayata geçirilmiş. Ölen karakterlerin toplanıp muhabbet ettikleri Valhalla diyarı bile olacak.

2003

Morrowind: Elder Scrolls 3



Bethesda

Morrowind, oyuncunun ne isterse yapabileceği az sayıda oyunlardan. Grafik detay seviyesi abartılmış, mouse hareketi ile kılıç sallama özelliği eklenmiş ve kendi bölümlerinizi yapıp, Internetten yeni dünyalar çekme imkanınız var. Oyunun görünen tek eksisi bug ustası Bethesda tarafından yapılıyor olması.

Şubat 2002

Motor City Online



EA Games

Need for Speed serisinin son halkası, sadece Internet'ten oynanacak. Canlı, yaşayan, herkesin araba delisi olduğu bir şehirde parçalar satın alıp kendinize süper arabalar yapacak ve bu arabaları gerçek ortamlarda, gerçek insanlarla yarışmak için kullanacaksınız.

Ekim 2001

Myth 3: The Wolf Age



GOD Games

Myth 2: Fallen Lords'dan tam on yüzyıl önce geçen Myth 3'de, dünyayı Trow istilasından kurtaran Connacht isimli kahramanın hikayesi anlatılıyor. Tamamen 3D grafikler kullanılan Myth 3, detay konusunda ilk iki oyundan daha zengin. Ama Bungie'nin yapmıyor olması üzücü tabii.

Aralık 2001

Neverwinter Nights



Bioware

Baldur's Gate hala ortalığı kasıp kavururken, Neverwinter Nights geliyor arkadaşlar! Kendi zindanınızı yapıp yönetmenize, 32 kişiye kadar oyuncuyu misafir etmenize, üzerlerine yaratık salmanıza, hatta yaratıkların kontrolünü alıp oyuncularınızla "oynamanıza" başka hangi RPG izin veriyor? Deli gibi bekliyoruz bu oyunu, DM'imiz da var!

Eylül 2001

Schizm



Dreamcatcher Interactive

Klasik anlamda adventure oyununa susayanlara Schizm'i tavsiye ediyorum. Yeni bir gezegende, bilinmeyen bir uygarlığın bıraktığı acayip aletleri çözmekle uğraşacaksınız. 360 derece bakabildiğiniz mekanların grafikleri çok güzel görünüyor. Üstelik, oyun hem CD hem de DVD formatında çıkacak. Mmmm, leziz...

Ekim 2001

Sigma



Relic Entertainment

Homeworld gibi bir başyapıttan sonra, yeni bir şahesere imza atmak üzere Relic. 50 hayvan türünün özelliklerini birbirine karıştırarak 31.000 farklı çeşit yaratık elde ettiğiniz ilginç bir strateji oyunu olacak Sigma. Kılıç balığı başlı öküzler veya elektrik balığı vücudu olan kartallar yapabildiğiniz bu RTS büyük ses getireceğe benziyor.

Kasım 2001

Simsville

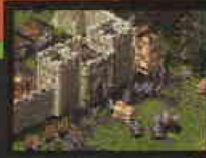


Maxis

Sim'lerinizin evlerinin dışında neler yaptığını görmek istiyorsanız, Simsville'i beklemeye başlayın. Sim'lerin isteklerine göre şekillendirebileceğiniz bir kasabanız var. Üstelik, kasabanın hem iyi hem de kötü tarafını aynı anda görebiliyorsunuz. Çizgi film vari bir 3D grafik motoru kullanıyor oyun.

Şubat 2002

Stronghold



Firefly Studios

Kale kurma stratejisi diye yeni bir türe yol açan Stronghold'da, kendi kalenizi tek tek taşları yerleştirerek bizzat kuracaksınız (o kadar da değil tabii, ama yakın). Aynı zamanda, kalenize sığınan halkın ihtiyaçlarını karşılayacak, saldırılara karşı kendi ordunuzu kuracak, zamanı gelince siz diğer kalelere saldıracaksınız.

Kasım 2001

Unreal 2

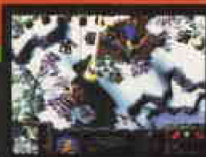


Epic Megagames

FPS'lerde hem grafik, hem de yapay zeka açısından bir çığır açan ilk oyunun ardından, Unreal 2'nin yapılması kaçınılmazdı. Bu sefer çok daha sağlam bir konu, takım çalışması gerektiren görevler ve karakter animasyonlarının inanılmazlığı ile dikkati çekiyor.

Nisan 2002

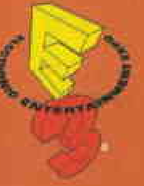
Warcraft 3



Blizzard

Warcraft 3'ün tamamlanmasına henüz altı ay var ama bu efsane RPS hakkında söylenmedik pek az şey kaldı. Sadece bu ay CD'de verdiğimiz giriş videosunu seyredin ve Blizzard'dakilerin sanat yeteneğine saygı duyun. Geniş (ve umarız son) bir ilk bakış daha yapacağız önümüzdeki aylarda.

Ocak 2002





PLAYSTATION 2

Devil May Cry



Capcom

Bir şeytan avcısı olan Dante, aynı zamanda şeytan kanı taşımakta ve belli zamanlarda değişim geçirerek şeytani güçlerini ortama salmaktadır. Oyun için tür olarak survival-horror denilse de, videolarından gördüğümüz kadarıyla hayatlarından esas endişe etmesi gerekenler oyundaki yaratıklar.

Ekim 2001

Gran Tourismo 3 A-Spec



SCEA

"Daha ne kadar abartılabilir" dediğimiz bütün oyunların, çok daha fazla abartılabileceğini GT3 örneğinde görüyoruz. İlk oyunlar tam bir detay kabusu idi, ama GT 3'te arabanıza yapabilecekleriniz iyice abartmış. Birkaç bin kilometrede bir yağ değiştirmekten, yarışlarda kirlenen arabanızı yıkamaya kadar akla ziyan birçok yenilik var.

Kasım 2001

Jak And Daxter



Naughty Dog

Naughty Dog'un ilk PS2 denemesi olan Jak And Daxter, E3'te bayağı beğenildi. Rengarenk, 3D bir platform oyunu Jak & Daxter. Bir sansara dönüşen arkadaşı Daxter'ı eski haline döndürmek için yaşlı bir bilgeyi aramaya çıkan Jak gücünün, Daxter ise hızlı ve küçük olmasının avantajlarını kullanarak birçok zorluğu aşacaklar.

Aralık 2001

Metal Gear Solid 2



KCEJ

MGS'nin devamı sonunda çıkıyor. Bu yıl gösterilen videosunda hikayenin çok ama çok karıştığını gördük. Revolver'ın Solid'in kardeşi olduğu gibi bir imanın yapıldığı, yeni bir Ninja'nın ortaya çıktığı ve Snake'in terörist lideri ilan edildiğini gördük. Hmm, şöyle kallavi bir komplo teorisine itirazım yok doğrusu.

Kasım 2001

Resident Evil Code Verónica X



Capcom

Aslında Dreamcast'te çıkması gereken Code Veronica, Dreamcast göçüp gidince PS2'ye geçti. Senaryo, grafik, seslendirme olarak çok fazla bir değişiklik olmasa da, kaplamaların biraz daha güzelleştiği görülüyor. Ayrıca, mekanlar artık pre-render değil, full 3D. Ayrıca artık bir feneriniz de var ve bunun efekti atmosferi çok etkiliyor.

Ekim 2001

Rubu Tribe



Interplay

Rubu Tribe, hayatlarının bağlı olduğu büyülü kristal tükenmekte olan bir ırk olan Rubu'ların, dev bir fil/tavşan karması hayvan sırtında yeni bir kristal ararken başlarından geçenleri konu alıyor ve bu sevimli yaratıkları maceraları boyunca yönetme şansını size verirken, en saçma uzun cümleyi kurma ödülünü de bana getiriyor.

2002

Silent Hill 2



Konami

Çok rahatsız edici bir atmosferi olan oyunda, üç yıldır ölü olan karısından mektup alan ve dayanamayıp Silent Hill'e olayın aslını araştırmaya giden James adlı genç bir adamın hikayesi işleniyor. Bu oyunun ne kadar korkunç olduğu konusunda şöyle bir örnek vereyim, eğer Resident Evil, Evil Dead ise; Silent Hill de Hellraiser'dır.

Ekim 2001

Stuntman



Infogrames

Driver'ı yapan adamlar, filmlerdeki araba sahnelerini PS2'nizde yaşayabileceğiniz bir oyun yapıyorlar. Gerçek film setlerinden alınma altı mekan, birçok araç, hem görev görev hem de kafanıza göre uçup camı çerçeveyi kırabildiğiniz bir araba oyunu olan Stuntman, mini mini trafik canavarları üremesine neden olmaz umarım.

Kasım 2001

The Lost



Irrational Games

PC'deki Thief ve System Shock serilerinden tanıdığımız Irrational Games, PS2 için ilk survival-horror oyununu yapıyor. Kızını kurtarmak için cehenneme kadar uzanan korkunç bir yolculuğa çıkan bir anneyi yönettiğimiz oyunda, surat ifadelerinden animasyonlara kadar herşey özenle hazırlanmış.

Ekim 2001

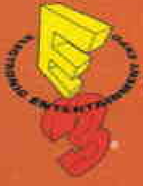
Tony Hawk's Pro Skater 3



Activision

Her türlü girinti-çıkıntının üzerinde aklı olan bir insan yavrusunun yapmayacağı hareketler yaptığımız Tony Hawk'ın üçüncü versiyonunda, şehirlerde gezinen yayalar, trafik kazaları, soygunlar ve hatta doğal felaketler bile olacak. Tek isteği sakin sakin kaykay kaymak olan bir çocuk için biraz fazla değil mi sizce de?

Kasım 2001





GAMECUBE

Luigi's Mansion



Nintendo

Mario kardeşlerin Luigi'si, Ghostbusters tarzı bir oyunda göründü E3'te. Tabii ki Nurbs teknolojisini kullanan ultra-sevimli grafiklere sahipti. Hayaletlerin bastığı evleri, elindeki elektrikli süpürge ile temizlemeye çalışan Luigi'nin macerası, Luigi's Mansion, Gamecube'ün iddialı oyunlarından.

Aralık 2001

Super Smash Bros Melee

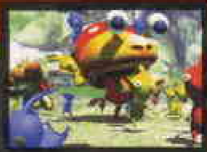


HAL Laboratory

Süper sevimli, minicik onlarca karakterin birbirine girdiği, tek amacın eğlenmek olduğu bir oyun SSB. Pokemon'dan Zelda'ya, Snow Bros'tan Donkey Kong'a kadar birçok Nintendo ve çizgi roman kahramanın platformlarda zıp zıp zıplayıp puan toplamaya çalışırken, bir yandan da birbirlerini tepelemeye çalışıyorlar.

Aralık 2001

Pikmin



Nintendo

Bu oyunun Pokemon'la alakası yok. Tamamen bir puzzle-beceri oyunu olan ve PC'deki Sheep'e acaip benzeyen Pikmin'de, bitki kafalı ve kıt zekalı Pikmin'leri yöneterek uzay gemisinin parçalarını bir araya getirmeye çalışan minik bir uzaylıyı canlandırıyoruz. İğrenç derecede sevimli olan oyun, çok zevkli görünüyor.

Aralık 2001

Eternal Darkness

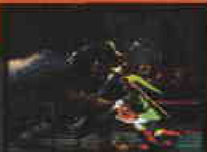


Silicon Knights

Videosundan anlaşılan, çok sağlam bir atmosferi var. Araştırmalarıma göre geçmişten geleceğe sarkan bir konusu, 12 oynanabilir farklı karakteri, Nintendo oyunlarıyla taban tabana zıt miktarda kan ve üzerinde "18 yaşından küçüklere satılamaz - ESBR" damgası olacakmış. Eh, hayırlısı diyeyim.

Aralık 2001

Legend of Zelda



Nintendo

Zelda, Gamecube için yeniden yapılıyor. Sadece grafikleri değil, senaryo da baştan yazılıyor. Canlı ve geniş dünyalarda geçecek olan Legend of Zelda'da, yüz animasyonlarına da büyük önem gösteriliyor. İzlediğim videoda 15 sn.lik bir kılıç dövüşü vardı sadece, ama surat ifadesinin ne kadar farklılık oluşturabileceği hemen anlaşılıyordu.

Aralık 2001

Ravenblade



Retro Studios

Görmeden kolay kolay inanamayacağınız grafiklere sahip bir RPG Ravenblade. Mistik bir kılıcın peşinde geçen macerada, büyü kullanabilen bir şövalyeyi yönetiyoruz. Videosunda gördüğümüz kılıç dövüşlerindeki gerçekçilik ve akıcılık ağzımızı bir karış açık bıraktı desek yeridir.

2002

Metroid Prime



Retro Studios

Anlaşılan Nintendo'nun ilk zamanlarında oldukça ünlü bir oyunu olan Metroid'in bu yeni versiyonu, yapımcılarının sözüne inanırsak, kesinlikle her yönüyle türünün bir numarası olacakmış (action-adventure). Atmosferin karanlık ve ürkütücü olması beni çekti tabii, ama görmeden paçaları sıvamam.

2002

Star Wars Rogue Leader



Lucas Arts

Bu oyun hakkındaki söylentiye göre, oyunun son aşamasında kontrole gelen George Lucas, oyundaki Death Star'ın, Special Edition'daki Death Star'dan daha detaylı olduğunu görmüş. Ve yapımcılardan oyundaki detay seviyesini biraz azaltmasını istemiş. Varın nasıl bir oyun olacağını siz düşünün.

Aralık 2001

Starfox Adventures: Dinasour Planet

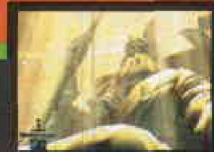


Rare

Amiga'dan bu yana PC için bir türlü yapılmayan adam akıllı platform türü oyunlar Gamecube'da gırla gidiyor. Bunlardan biri de Starfox. Bir sevimli tilki (aslında uzay polisi olan) ve üç küçük yardımcısının dinazorlar gezegenini kötü T-Rex General Scales'den kurtarma macerası, tam bana göre olacak! Bana ne, istiyom ben onu!

Aralık 2001

Too Human



Silicon Knights

Eternal Darkness'daki başarılarını gören Nintendo, Silicon Knights'ı satın almış. Bu yaz PS için 4 CD olarak çıkması gereken Too Human da böylece sadece Gamecube'e çıkacakmış. Karanlık atmosferli, korkutucu ve grafik olarak bir oyunda olduğunu insana unutturacak gerçekçilikte olacağı haricinde fazla bir bilgi verilmiyor.

2002





X-BOX

Arctic Thunder



Midway

Road Rash'in kar üzerinde geçeni diyebileceğim Arctic Thunder her türlü yumruk, tekme, sopa, nükleer kartopu(!) gibi silahın serbest olduğu bir yarış. Son derece hızlı bir oyun olan Arctic Thunder'da, iki veya dört kişilik arenalarda da kapışabileceksiniz.

Kasım 2001

Circus Maximus

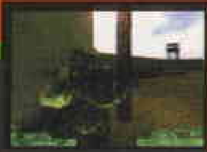


Kodiak Interactive

Gladyatör'ün gişe rekorları kırmasından sonra Roma tarihini konu alan oyunlar arttı. Circus Maximus, Roma'nın şaşaalı dönemlerindeki savaş arabası (chariot) yarışlarını konu alan bir yarış oyunu. Sadece yarışmak, hem yarışıp hem savaşmak veya sadece savaşmak mümkün olacak.

Ocak 2002

Ghost Recon



Red Storm Entertainment

Ghost Recon, RS serilerine göre daha "hafif" bir askeri simulasyon. Aşırı milliyetçi bir yönetimin başa geçtiği Rusya, Balkanlardaki gücünü geri kazanmayı düşünmeye başlar. Buna karşın, BM'de elit askerlerden oluşan Ghost Recon timini bölgeye gönderir. Soğuk savaş ısınmaya başlamıştır.

Aralık 2001

Kengo: Legend of the Blade



Lightweight

X-Box için yapılan en ciddi dövüş oyunu Kengo. Işık efektleri ve karakter animasyonları inanılmaz güzellikte olan oyun, Japon dövüş sanatı Bushido'yu konu alıyor. Sağlam bir hikayeye ve her karakterin inandırıcı bir geçmişi olan oyun, X-Box ile birlikte piyasada olacak.

Kasım 2001

Project Ego



Blue Box

Black & White'ta kullanılan grafik ve karakter gelişimi teknolojisini aynen kullanan Project Ego bir RPG oyunu. Karakterinizin güneşte kalınca bronzlaşmasını, sakalının uzamasını, güç gerektiren işlerle uğraştığında kaslarının gelişmesini birebir görebildiğiniz oyun, RPG'lerde çığır açacak gibi.

2002

Blood Wake

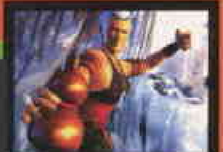


Stormfront

İnceden uykumun geldiğini hissettiğim şu saatlerde, denizde geçen bir action-shooter oyunu olan Blood Wake'in E3'te çok ilgi çektiğini farkediyorum. Buradaki resimlerde sakin olduğuna bakmayın, oyunda 10 metrelik dev dalgalarla boğuşmanız gerekecek. Grafikler X-Box'a göre bile oldukça güzel görünüyor.

Aralık 2001

Dead or Alive 3

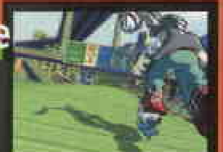


Tecmo

Dead or Alive serisinin son oyunu sadece X-BOX'a yapılıyor. Ve oyun üzerinde Tecmo ve Microsoft programcıları ortaklaşa çalışıyor. Şimdiye kadar yapılan hiçbir dövüş oyununda görülmemiş grafiklere sahip olan oyunda özellikle dövüşçülerin tekniklerine çok dikkat ediliyor.

Kasım 2001

Jet Set Radio Future



Sega

Giga'da ilk gösterildiğinden beri deli gibi beklenen bir rollerblade oyunu Jet Set. 3D grafiklerin üzerine 2D efekti uygulanmış ve bu grafik sistemi çok başarılı gözüküyor. Dreamcast'teki orijinal Jet Grind oyununun tamamen X-Box için yeniden yapılanmış hali.

Aralık 2001

Oddworld: Munch's Odyssey

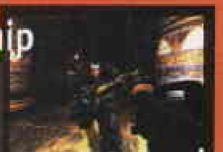


Oddworld Inhabitants

İlk olarak PS2 için yapılmaya başlanan Munch's Odyssey, X-Box'da gün ışığına çıkacak. İlk iki oyundan tanıdığımız Abe ve onun kankası Munch'ı beyin bulandırıcı birçok bölümde zeka ve reflekslerinizi kullanarak sağ tutmaya, Mutokon'ları zalim Slig'lerden kurtarmaya çalışacağız.

Kasım 2001

Unreal Championship

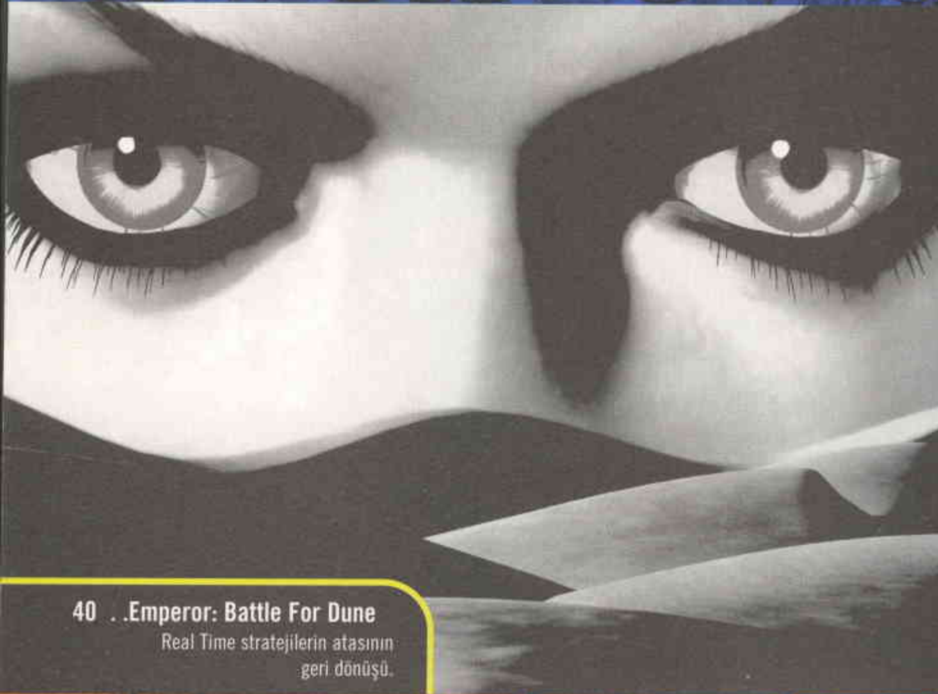


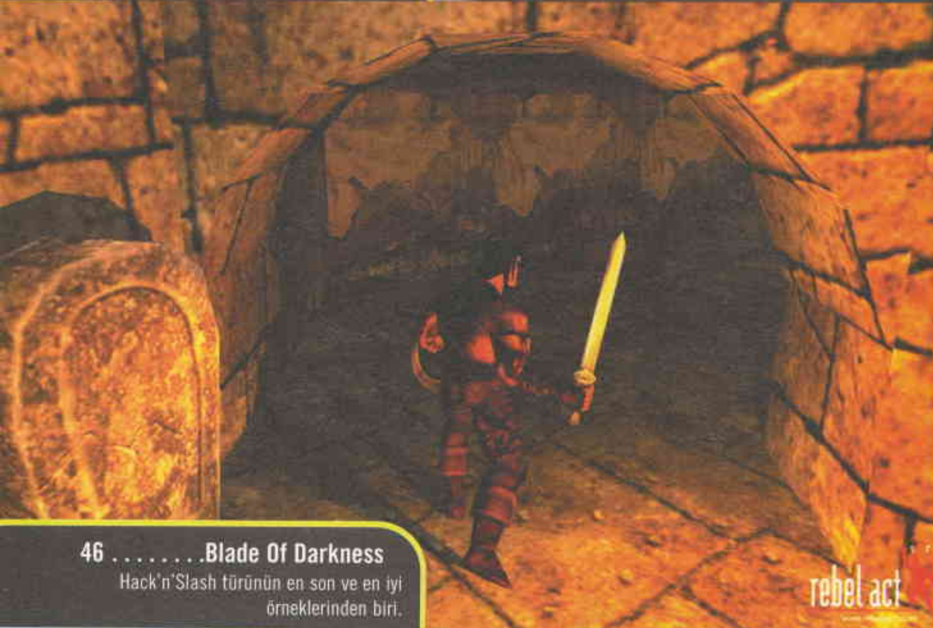
Digital Extremes

Unreal 2'nin grafik teknolojisi ile, Unreal Tournament'ın başarılı multiplayer yönlerini tek X-Box için Unreal Championship'te toplamayı amaçlamış Digital Extremes. Oyundaki her karakterin kendine has özellikleri olacak. Redeemer gibi aşırı güçlü silahların yerini de FAMAS gibi gerçekçi silahlar almış.

2002

ayın oyunları







DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

1- Emperor: Battle for Dune
2- Black & White
3- The Sims: House Party
4- Cossacks: European Wars
5- Half Life: Generation Pack
6- Championship Manager: Season 00/01
7- The Sims
8- Z: Steel Soldiers
9- Startopia
10- Gangsters 2

KONSOL

1- Extermination	PS2
2- Alone in the Dark 4	PSOne
3- Formula One 2001	PS2
4- Crazy Taxi	PS2
5- 18 Wheeler	DC
6- Simpsons Wrestling	PSOne
7- Confidential Mission	DC
8- Formula One 2001	PSOne
9- Mat Hoffman's Pro BMX	PSOne
10- Rugby	PS2

nasılpuanveriyoruz?

LEVEL CLASSIC	90-100 LEVEL NOTU
LEVEL HIT	80-90 LEVEL NOTU
LEVEL SHIT	0-30 LEVEL NOTU

Oyunlara verdiğimiz puan, bize göre bir oyundaki en önemli altı kritere verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesinde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak, eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaati.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90 ve yukarısı: Level Classic. Pek az oyun Level Classic ödülüne layık olabilir ve bir oyunun yanında Classic logosu varsa, gözünüz kapalı alabilirsiniz.

%80-%90 arası: Level Hit. Kendi türündeki oyunlar arasından bazı yönlerden üstün bir oyun. Türünün en iyisi değil, ama alırsanız pişman olmazsınız.

%70-%80 arası: Bazı eksiklikleri nedeniyle Level Hit almaya hak etmeyen bir oyun. Sadece, eğer bu türden hoşlanıyorsanız deneyin.

%50-%70 arası: Vasat bir oyun. Paranızı harcadığınıza pişman olmanız mümkün. Alacaksanız, iki kere düşünmenizi tavsiye ederiz.

%30-%50 arası: Kaçarak uzaklaşmanız gereken bir oyun. Benzerlerinden zayıf, eksik veya hatalı. Almanızı tavsiye etmiyoruz.

%30 ve altı: Bu oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi

Minimum Sistem • Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri

Multiplayer • İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

OYUNUN ADI | **NOT**

Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuza ne kadar inandırabildiği

Ses/Müzik • Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri

Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuyu gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabildiği



LEVEL HIT

emperor battle for dune

«Ciğerlerim Zaman'ın havasını tattılar. Üflediğim geçmiş: kayan kumlar...»

- Çöl Gezegeni Dune (Frank HERBERT)

LEVEL HIT

Dune. Başka hangi 4 harf, bir gezegenden kuma boyalı böylesine büyük bir efsane yaratabilir ki?

Evrenin toz fırtınaları büyük girdaplar oluştururken, bizim bu küçük dünyamız bu yazıyı okuyan herkes gibi geri kalan 6 milyar insanla beraber tüm geçmiş ve gelecekle sadece bu olağandışı gezegenin geçmişini oluşturuyor olacak. O ki, evrenin tek kalbi, bilinen en önemli madde olan gizemli melanj baharatının ebedi ve ezeli kaynağı, bundan yaklaşık sekiz bin yıl sonra keşfedilebilecek dev çöl gezegeni Dune, nam-ı diğer Arrakis'tir. Arrakis'in kumları Şeyh-Hulud (dev solucanlar)'lara ev sahipliği yapacak, ki tüm uzay yolculuklarının olmasını da sağlayan gizemli melanj baharatı oluşabilsin. Eminim bir çoğunuz Şeyh Hulud ismini duyunca Bene Gesserit rahibelerinin korku duasını mırıldanmaya başlayacak. Ve korkmakta haklı olacaksınız, çünkü bu gezegende bir toprak tanrısıyla yapabileceğinizden çok daha korkunç savaşlar olacak. Her savaşta kanınıza biraz daha melanj tozu karışacak. Eğer Kuisatz Haderah (organik zihinsel güçleri zaman ile mekan rasında köprü kuracak erkek bir Bene Gesserit) olabilmeyi düşünecek kadar cesursanız, ne ala! Aksi takdirde ise tek değişim gözlerinizde olacaktır. Ya da ruhunuzda.

"KIZGIN BİR ADAM...

Çok çok çok uzun zamandır DUNE adına hiç bir şey yapmıyorduk sevgili level halkı! Kumdan zindanına mahkum unutup gitmiştik. Sanal dünyada 1992'de (dune 2yle)başlayan tanışıklığımız 1998 civarı (dune 2000le) bir canlanır gibi olmuş, ama büyük hayalkırıklığıyla çöldeki uykusuna devam etmişti. Ve şimdi sevgili level halkı, Dune olanca hızıyla fırtına gibi bir kere daha esecek gibi. Bırakın oyunun tamamına yapılan paletler dolusu makyajı, sırf ismi için alınıp oynanacak. Sırf Dune olduğu için. Dune 2'nin, bilinen bilgisayar tarihindeki ilk Real Time Stratejinin, şerefi için.

**

Emperor Battle For Dune'u, çok geç geldiğinden bu aya yetiştirebilmek için yaptığımız uğraşının haddi hesabı yoktu, ama yine de oyunu Türkiye'ye geldiğinin 50. dakikasında alıp son sürat oynayıp, tüm izlenimlerimizi yazmak zorundaydık. Zorundaydık, çünkü gerçek bir RTM (bu real time master demek) 'ının son şaheserini sizlere tanıtmadan edemezdik. Çünkü görsel ve sessel olarak teknolojilerinin nimetlerini tüküm tüküm tüketmiş olan Westwood, bu sefer radikal gözüken bir değişiklik yapıp, oyunu diğer tüm RTS'lerden farklı olarak 3D bir çevrede tasarlamış. Çünkü gerçek aktörlerle (Star Trek hayranları için Michael Dorn bir şey ifade eder) gerçek filmler çekilmiş, demo olmuş. Çünkü interaktif bir görev seçimi yapılmış. Ve çünkü tüm bunlara rağmen hala hayalkırıklıkları araya serpiştirilmiş. En iyisi sız yazıyı daha yakından inceleyin, önden buyrun lütfen.

...BENLİĞİNİN SÖYLEDİKLERİNİ...

Oyunumuz Dune 2'nin bittiği yerden ve gerçek Dune romanının başladığı yerin yaklaşık 200 yıl öncesinden başlıyor. Yine dune paylaşılamıyordur ve 3'ü büyük olmak üzere toplam 8 ev bu yarışta yerlerini alırlar. Oyunun ilginç yanı işte bu noktada ortaya çıkıyor. Öncelikle starcraft'tan beri şöyle ağız tadıyla 3 farklı ırkın seçildiği bir RTS oyna-





EMPEROR BATTLE FOR DUNE	85

Grafik • 3D grafikler oldukça iyi. Ama her ne kadar ortama uygun ve atmosferik olsa da askerler arasındaki fark çok bariz değil. Yer grafikleri de daha çeşitli olabilirdi. Demolar ise süper, ve video kalitesi olarak tartışmasız şimdi ve uzun bir süre piyasanın en iyisi.

Atmosfer • Dune deyince akla ilk gelen atmosferdir. Oyunun bir çok yerine Dune'un havası serpiştirilmiş, özellikle demolarda bunu bariz bir şekilde görebiliyoruz. Oyun motorunun 3D yapılması ve alt evlerin varlığıyla senaryonun bizim kararlarımızla ilerlemesi atmosferi arttıran diğer özellikler.

Ses • *Müzikleri ve efektleri oldukça tatminkar.* Her birliğe farklı ve güzel seslendirmeler yapmışlar. Müzikler ise kimi zaman gerektiği gibi gaza getirici kimi zaman da çölün sessiz ve mistik yapısına uygun, atmosferik.

Oynanabilirlik • Westwood RTS'lerinin en önemli özelliklerinden biri olan oynanabilirlik burada da aynı şekilde son derece kolay, daha önce hiç RTS oynamadıysanız bile 10 dakikada her şeyi öğrenebilirsiniz.

LEVEL HIT



Hmm.. Şöyle heykel gibi durursam, farketmeden geçip giderler herhalde..

mamıştık. Hele bir de bunlara 5 tane küçük yardımcı ırk eklenince oyunun yeniden oynanabilirliği ve zevk kat sayısı bir hayli artmış. Atreides, Harkonnen ve Ordos'lardan (Dune 2 oynamışlar için hiç yabancı değil bu isimler tabii) bir tanesini seçerek başlıyorsunuz ve oyun boyunca vereceğiniz kararlar doğrultusunda bu 5 küçük evden hangisiyle el sıkışacağınızı, hangisinin silahından kaçacağınızı belirliyorsunuz.

Yani oyunun benzer RTS'lerden en büyük farkı savaş öncesi kararlar ve etkileri. Öyle ki oyunda çoğu zaman nereye saldıracağınızı siz seçiyorsunuz ve bu öyle 2 tane falan bölge olmuyor, en az 3-4 tane oluyor ve farklı ırklara karşı yapılabiliyor. Buralarda ve daha da ötesinde savaş esnasında vereceğiniz kararlar direk olarak 5 küçük ırktan hangilerinin size yardımcı olacağını belirliyor (hoş, kararlarla oyunun zorunlu görev anlayışından kurtulunmuş olunuyor, ama bunlar, küçük ırkları belirleme dışında önemli hiç bir işe yaramıyor). Mesela bir görevde Fremen'lerin olduğu bir bölgeyi seçmiş ve sonra önemli bir doktorlarının hayatını kurtarmıştım da, bana bir hayli yardım yollamışlardı, işin güzel yanı o görevi doktoru kurtarmadan da bitirebilecek olmamdı.

«Oyun boyunca, 5 tane küçük ırktan en fazla ikisiyle güzel güzel dostluk bağları kuracak ve o ırkın nimetlerinden yararlanacaksınız»

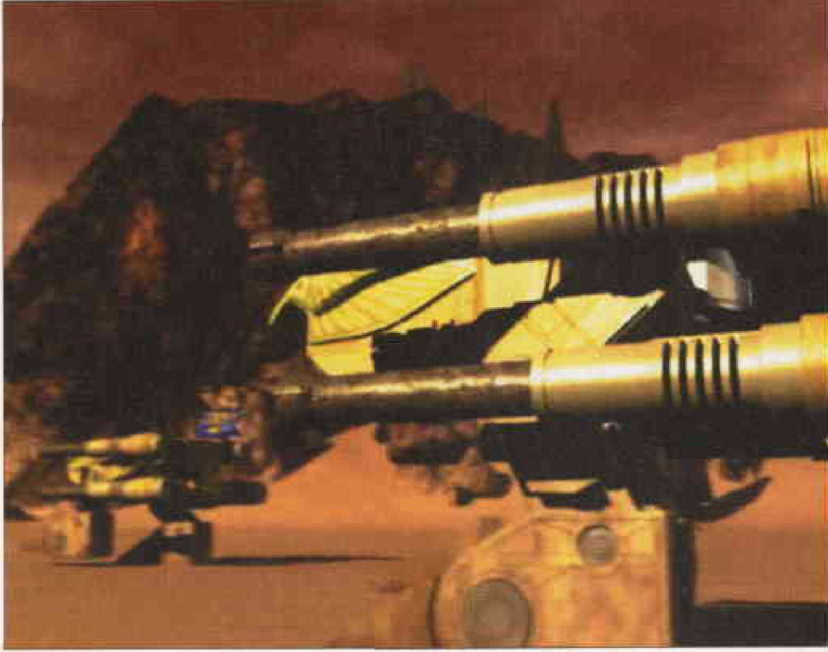
...ÇOĞU ZAMAN REDDEDER." – Muad Dib'in Toplu Vecizelerinden

Oyunun genel olarak diğer RTS'lerden en büyük iki farkından biri bu. Diğeri ise oyunun genel arabirimi. Daha önce de RTS'leri tamamen 3D olarak yapmayı denemişlerdi, bazıları güzel bazıları da kafa karıştırıcı olmuştu; ama gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz ki bu sefer 3D işi olmuş! Kamera açılarını istediğiniz gibi sağa sola 360 derece kaydırabilir ve oynamak istemeyeceğiniz kadar yakınlaştırabilir, uzaklaştırabilirsiniz (genelde en iyisi görüş açısı standart kamera açısının biraz uzaklaştırılmış hali). Bu ister istemez oyuna daha fazla gerçekçilik katmış. İçinde bulunduğunuz dünyayı bu kadar detaylı olarak görebilmeniz ve kontrol edebilmeniz ise bir süre sonra kendinizi daha fazla savaş alanında gibi hissetmenize neden olmuş (aslına bakarsanız daha sonra açıklayacağım bazı saçmalıklar yüzünden bu 3D olayı gölgelenmeseydi, atmosferi bir hayli arttırırdı, ama şu haliyle bile gayet iyi).

Bu bariz farklardan sonra oyunun oynanabilirliğine baktığımda, size söyleyeceğim bir iyi bir de kötü haberim var, sevgili okur. Kötü haber: Westwood'un yıllardır kullandığı sistem hiç bir yenilik yapılmadan aynen kullanılmış! İyi haber: Oyun westwood'un yıllardan kullandığı sistemin aynısına sahip! Yani araçların hareketleri, binalar, komutlar, genel olarak oyun ekranında gördüğünüz ve yapabileceğiniz her şey Dune 2'den Red Alert 2'ye kadar olan tüm westwood oyunlarındakinin aynısı. En basit mouse komutlarıyla her şeyi yaptırmanız mümkün (yani bence bu konuda hiç yenilik olmaması iyi, zaten başarısı kanıtlanmış bir sistem bu). Aslına bakarsanız bu benzerlik ne yazık ki sadece oynanabilirlik için geçerli değil, oyun içindeki birlikler ve binalarda da var (özellikle birliklerin bu kadar farklı olduğu starcraft adlı vazgeçilmez şaheserden 2-3 sene sonra yapılan bir oyun için düşünürsek). Bir kere buradaki en önemli sorun ırkların tamamen farklı diyebileceğim bir havası olmaması (mesela görünüş olarak aynı ırkın birliklerinin birbirine aşırı benzemesi, bazen hangisi hangisiydi diye zoom'u sonuna kadar körüklemenize neden olacak.) Tamam genel olarak Westwood'un C&C ve Red Alert serilerine göre daha fazla farklar olduğu kesin, ne bilim Atreides birlikleri genel olarak uzun menzilli ve tamir edilebiliyor, Ordos'larınki hızlı ve çevik ve kendiliğinden enerjileri tamamlanıyor ve Harkonnen'la-

c-24'ten merkeze, hastalık ilerlemiş bu solucanın acilen bademciklerinin alınması gerekiyor!





Şu aletlere çift egsoz takmakla apttallık mı ettik acaba? Hadi hayırlısı...

rınki atış güçü olarak kuvvetli ve zırhları fazla ama yine de bir Starcraft'taki gibi birbirinden çok farklı mantıklarda bir kurulum gelişim söz konusu değil. Her biri için Harvester'ınızla spice madenini toplayıp görünüşleri hariç neredeyse tamamen aynı olan binaları kuracaksınız (üstelik bir çok bölümde hep baştan hep aynı sırayla!). Hoş hazır birliklerden bahsetmişken, Westwood'un çok takdir ettiğim birliklere özel atış gücü özelliğinin bu oyunumuzda da olduğunu hatırlatmakta fayda var. Yani Ordos'ların bir AA Trooper'ı tüm zırhlı araçlara yeterince zarar verirken, insanlara karşı kullanıldığında kuş kadar enerji götürmeyecektir. (bu arada tüm birlikler hakkındaki istatistik bilgileri ve oyunun geniş ayrıntılı strateji ustası için, lütfen gelecek aylarda Level alınız sevgili okur!)

" İma trava okolo... (bunlar küller)

Aslına bakarsanız oyundakı birlikler arasındaki en önemli fark seçtiğiniz ırkta değil, sizin yanınızda olan küçük ırkların seçiminde ortaya çıkıyor. Oyun boyunca, 5 tane küçük ırktan en fazla ikisiyle güzel güzel dostluk bağları kuracak ve o ırkın nimetlerinden yararlanacaksınız. Her birinin iki birliğini parasını bastırdığınız takdirde gönlünüzce kullancağınız bu alt evler çölün bağrında büyümüş yetişmiş öz mü öz Dune savaşçıları Fremenler'den, imparatorları için her şeyi yapabilecek çok özel yetiştirilmiş fanatik Sardaukar'lardan, diğerlerinden daha ileri teknoloji kullanan Ix'lerden (bu en etkili birlikleri olacağı anlamına gelmiyor), genetik ve mutasyon alanında başarılı olan Tleilaxu'lardan ve bilinen evrendeki tüm uzay yolculuklarının kontrolunu elinde bulunduran Spacing Guild'den oluşuyor. (bkn: buralarda bir yerlerdeki büyükcene bir kutu).

Oyunu oynamaya başladığım zaman beni bir hayli hayalkırıklığına uğratan bir şey gördüm. Bundan seneler önce karşılaştığımız, birliklerin hareketlerinde olmaması gereken bazı abukluklar ve problemler bariz bir şekilde sevgili oyunumuzda var. Öyle ki 3-4 birliği aynı anda hareket ettirseniz birbirlerine takılıyorlar; istediğiniz yere gitmek için sadece önündeki birliğin çekilmesi gerekirken, yolu iyice uzatıp bambaşka yollardan dolaşıyorlar çok alakasız yerlere gidiyorlar;tamir araçları sizin atış yolunuza çıkıp oradan tamir etmeye çalışıyor ve daha neler neler. Kısacası birlik yapay zekaları bence son derece kötü (bu da savaş ekranında normaldan daha fazla mikro kontrol olayına girmeniz gerekecek demek). Aynı şekilde menzilinde

Kitap-Film-Oyun

Dune, tv kameramanı, yorumcu radyo spikeri, istiridye avcısı, vahşi ormanda hayatta kalma gitmeni, şiir çözümleyicisi, yaratıcı yazarlık öğretmeni, muhabir ve editör olan Frank Herbert'in yazdığı tüm zamanların en ünlü ve önemli bilimkurgu yapıtlarından biridir. Nebula ve Hugo ödüllerini alan ve 12 milyondan fazla satan Dune serisi (ilk 4 kitabı Türkçe'ye çevrildi) 1984'te de sinemaya uyarlandı. Ne yazık ki filmi tahmin edilen başarıya ulaşamadı (bunun en büyük nedeni kitabı okumayan biri için filmin bir çok yerinin hiç bir anlam içermemesi, ama bence kesinlikle önce kitabı okuyun, sonra da filmini izleyin, çok zevk alacaksınız (özellikle kitaptan öğreneceğiniz çok şey olacak!).). Oyunu ise programlanırken Dune evreniyle ilgili hiç bir şey bilmeyen birisinin bile anlayabileceği şekilde yapıldı. (ama yine de kitaplarını okuyan bir insanın daha çok zevk alacağı kesin) ve her yanıyla kitaba sadık kalınmadı (mesela gerçek Dune evreninde Ordos Evi'nden hiç bahsedilmez).

Öf be! Bıktım ulen bu kokudan, ne yaptıysam kurtulamadım!

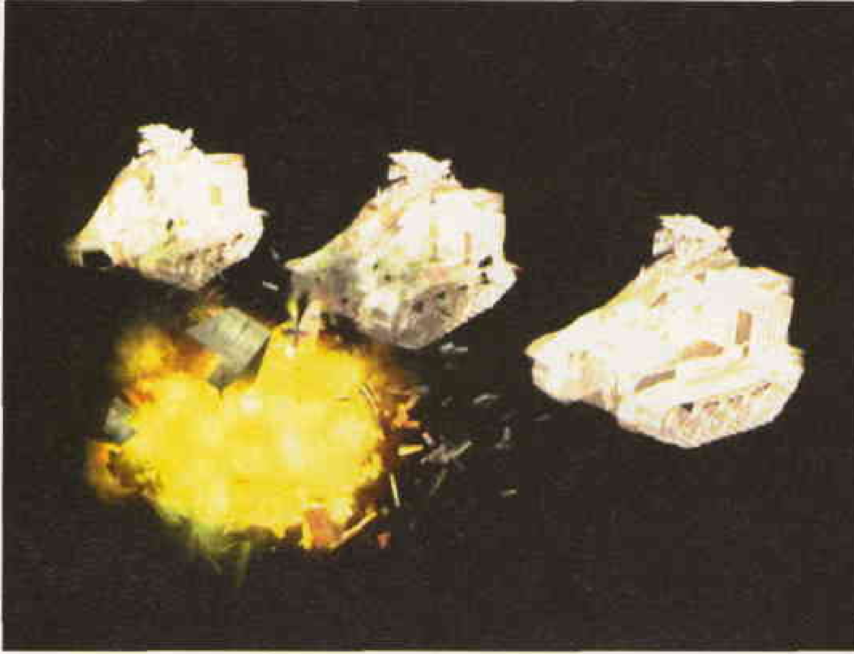


TEKNİK BİLGİ	3D REALTIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.westwood.com
Yapım • westwood
Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • Pentium 400, 64 MB bellek, 555 MB sabit disk, Dirct 3D

Multiplay •modem/internet/network



Eğer... Eğer üçümüz bir olursak.. Evet, işte oluyor, başarıyoruz!



"Patron niye böyle durmamızı istedi acaba?"
"Aptal mısın olum, uzaylılara msaj yolluyoruz!"

olmayan bir düşman birliğinden saldırı alan sizin birliğiniz sap gibi orada durup öyle bekliyor. Bu nedir ya? 21. yüzyılda programlanmış böylesine büyük güzelliklerle dolu bir oyunda bu kadar ucuz ve basit hatalar westwood'a hiç ama hiç yakışmamış. Kaldı ki bunlar hayalkırıklığına uğratsa da yapay zeka konusunda, hoşuma giden bazı ayrıntılar da var. Mesela diğer bazı oyunlarda olduğu gibi bilgisayar haritayı kesinlikle bilmiyor ve oyuna başlar başlamaz görünmez keşif birlikleri olan scout'lardan hemen üretip haritayı keşfe çıkıyor. Harita deyince gözüme çarpan özelliklerden biri de oyundaki yerler arasında da çok fazla bir fark olmaması. Dune gezegenindeki haritalar, neredeyse birbirinin aynısı. Yani tamam gezegen çöl ve çorak, çok fazla çeşit olamaz, ama arada en azından kayalardan değişik dekorlar yapılıp kullanılmalıydı bence. Bir çok yer sadece kum ve taşlık alanlardan oluşuyor (bu arada oyundaki tüm binalarınızı kayalık alanlara yapabilirsiniz ve gezegenin çok büyük bir çoğunluğunun kumdan oluştuğunu düşünürsek binalarınızı yaparken yer konusunda ekonomik ve hassas davranmanızı tavsiye ederim). 3 büyük evin ana gezegeninde ise yine sadece renk farkıyle işi geçirmeye çalışmışlar.

...İ korenja okolo! " (ve bunlar da kökler) –Fremen ilahisi

Oyunu oynamaya devam ettikçe haritalar açtıkça, düşman bina ve birliklerinden başka ilginç şeyler de göreceksiniz. Bunklardan ilki dune evreninde çok önemli bir yere sahip dev kum solucanları (bu mistik hayvanlar hakında çok daha ayrıntılı bilgi almak isterseniz kitabını okumanızı tavsiye ederim). Tamamen kafalarına göre kumda hareket eden bu hayvanlar, dost düşman demeden bulundukları bölgedeki birlikleri yiyorlar. O yüzden worm işreti gözüktü uyarısı alır almaz, hemen birliklerinizi kontrol etmenizi ve kayalık alanlara çıkarmanızı tavsiye ederim. Dune 2'de yapılandan kat be kat daha fazla gösterişli olmuş bu seferki solucan efektleri (özellikle yerden yukarı doğru çıkıp kaptığı animasyon). Diğer ilginç olayımız da ara ara göreceğiniz kum fırtınaları, bu fırtınalar

Ana Evler

House Atreides: Yeşil ve maviyle kaplı Caladan adlı gezegenlerinde 26 kuşaktır olabildiğince adil, cömert ve asil bir yaşam sürmektedirler. Yaşattıkları hükümdarlık dürüstlük ve onur üzerine kurulmuş, insanları ruhen olgunlaşmıştır. Bu sadakat ve şeref aynı şekilde ordularına da yansımış, ve organize olunmuş güçlü ve evrenin en korkulan ordularından biri haline gelmişlerdir (Oyunun geçtiği yıllardan 200 yıl sonra doğacak olan evrenin Kuisatz Haderah'ı Paul, diğer adıyla Muad Dib ya da Usul, bu evde doğacaktır ve 15 yaşına kadar Caladan'da, sonra da Dune'da yaşayacaktır).

House Harkonnen: Endüstriyel kurak bir gezegen olan Giedi Prima'da yaşayan Harkonnen evindeki herkes Baron Harkonnen 'la aynı karakteristik özellikleri taşımaktadırlar: soğuk, acımasız, egoist, vahşi ve akıllı. Korku ve terör üzerine kurulu düzenlerinde ordularının yetiştiriliş tarzı ve savaşta ölümü risk almadığı takdirde Baron'un işkence odalarında çürüyeceği gerçeği tüm askerlerini daha da ölümcül yapar. Harkonnen ordularının zalimliği ve acımasızlığı efsanevidir. Tüm bunlara bir de sahip oldukları ilegal atomik silahlar eklenince kuvvetleri inanılmaz artmıştır.

House Ordos: Evrenin gizemli aristokratları olan bu ırk geçimini ticaret ve kaçakçılıkla yapmaktadır. Hatta geçim olayını aşıp bu konuda bir hayli zengin olmuşlar, teknolojilerini diğer evlerden daha çok geliştirmişlerdir. Ix'ten satın aldıkları diğer teknolojileri de kullanmış, birliklerini "high tech" silahlarla donatmışlardır. Belli bir liderleri yoktur (ya da bilinmemektedir) ve sinsi planları sayesinde alt ve ana-evleri bir çok zaman birbirlerine düşürmeyi başarmışlardır. Ama ne yazık ki parayla ordularında olması gereken fanatizmi ve sadakati satın alamamışlardır.

Alt Evler

The Fremen: Yıllardır Dune gezegeninin tünellerinde ve gizli mağaralarında yaşamış, çöl yaşamı konusunda inanılmaz uzmanlaşmış, bu konudaki her türlü gizli bilgiyi öğrenmiş, dayanıklı, sadık ve zorludurlar. Gezegenin tek yerli halkı olan Fremen'ler dev kum solucanlarına hem taparlar hem de korkarlar, sayıları bir hayli fazladır ve diğer evlerin hiç biri tam olarak güçlerini ve sayılarını anlayamamışlardır. En büyük hayalleri Dune'u yeşilliklerle ve suyla dolu bir gezegene çevirmektir.

House Ix: Bu faşist silah tüccarları çok üst seviyelerde teknolojik bilgiye sahiptirler ve para yeterli olduğu sürece bu bilgileri satmaktan da epey hoşlanırlar. Ama bu alınan para kesinlikle halkları arasında eşit dağıtılmaz, çünkü bir grup bilimadamı ve tekrotnatlarca yönetilen Ix'lerin geri kalanları fabrika ve labaratuarlarda köle gibi çalıştırılır. Ayrıca başta Fremen ve Sardaukar olmak üzere bir çok ev tarafından nefret edilirler.

The Sardaukar: Evrenin geri kalan her yerinden tamamen izole edilmiş özel gezegenlerinde sayısız aylar boyunca acıya karşı inanılmaz eğitimler alır, her türlü silahı kullanmayı öğrenir, kelimenin tam anlamıyla gerçek bir ölüm makinesine dönüştürülürler. İmparatorları için savaşırlar ve bu konuda manyak bir fanatiğin yapabileceği her şeyi yapabilirler.

The Tleilaxu: Kendilerini Bene Tleilax diye de çağıran bu evin en büyük amacı ve en büyük arzusu evreni tüm makinelerden arındırmaktır. Her türlü makineye karşı çok özel bir nefret duyarlar ve tüm teknolojilerini de bu yönde geliştirmişlerdir. Yani tamamen organik silahlar üretip, birbirlerini klonlayıp, mutasyon geçirtip, ölülerini canlandırmaktadırlar. Genetik onların yaşam biçimidir ve bu, Guild haricindeki diğer evlerin onlardan iğrenmesini sağlar.

The Guild: Dune'da herkesin peşinden koştuğu melanj baharatından oluşturulan "spice gas" insanlar üzerinde uygulandığında bir tür mutasyon geçirir, ve mental yetenekleri artarak bir tür öngörü yeteneği sağlar. Yani içgüdüleri, ona gelecekte olabilecekleri bir şekilde hissettirebilir. İşte bu intergalaktik tüm yolculukların tekeli olan Guild'in pilotları için hayati önemlidir, çünkü ışık hızını aşan bu yolculuklarda bilgisayarlar veya başka bir alet geleceği tam olarak hesaplayamazken Navigator denilen bu pilotlar sayesinde yolculuklar mümkün olur. İşte bu yüzden Dune, Guild için son derece önemlidir.



Bu kare Atreides'ların son bölümünden çekilmiştir, gördüğünüz Harkonnen birlikleri bilgisayara aittir ve AI oyunun başından beri öyle üretip üretip durdu, bu birliklerle hiç saldırmadı. Yapay zekanın zayıflığına bir kanıt!

hortumlar şeklinde yakalaşıyor ve binalarınıza ve araçlarınıza sadece hasar verirken yolunun üzerindeki tüm askerleri kapıp aynen devam diyor (aslında bu fırtına düşüncesi ve buradaki kapma efekti bence inanılmaz güzel bir ayrıntı).

Tabii Westwood yapınca oyunun videolarından bahsetmeden de olmaz. Neredeyse DVD kalitesindeki ara demolarına söylenecek pek fazla bir şey yok, maksimum kalitede çalışılmış. Gerçi demolarda alt yazı olsa ve briefing'den biraz daha fazla hareket içerse çok daha güzel olurdu, ama zaten bu haliyle de yeterince kaliteli ve seyirlik.

Sonuç itibariyle Emperor Battle for Dune, bir çok bakımdan başarılı, etkili, uğraşılmış, ama bir çok bakımdan da westwood'un önceki oyunlarının aynısı bir oyun. Piyasada bu aralar olan en iyi RTS olduğu kuşku götürmez bir gerçek, ve 3D RTS alanında da bir süre daha öyle olacağı rahatlıkla söylenebilir. Multiplayer alanında Westwood'un geniş alt yapısı ve bedavaya sunduğu oyunun oynanabilirliğini uzun aylar boyunca arttıran turnuva sistemi sayesinde yukarıda yazdığım bazı konulardaki hayalkırıklıklarına rağmen verdiğiniz paranın karşılığını alabileceğiniz oyunlardan.

Dune evreni, Arrakis, kum solucanları, bene gesserit öğretileri, ab-ı hayat ve melanj etkileri öğrenilmeye değer tanımlar. Bu oyunla bu evrene iyi bir başlangıç yapabilirsiniz. Yolunuz uzun olacaktır, önünüz açık olsun.

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr

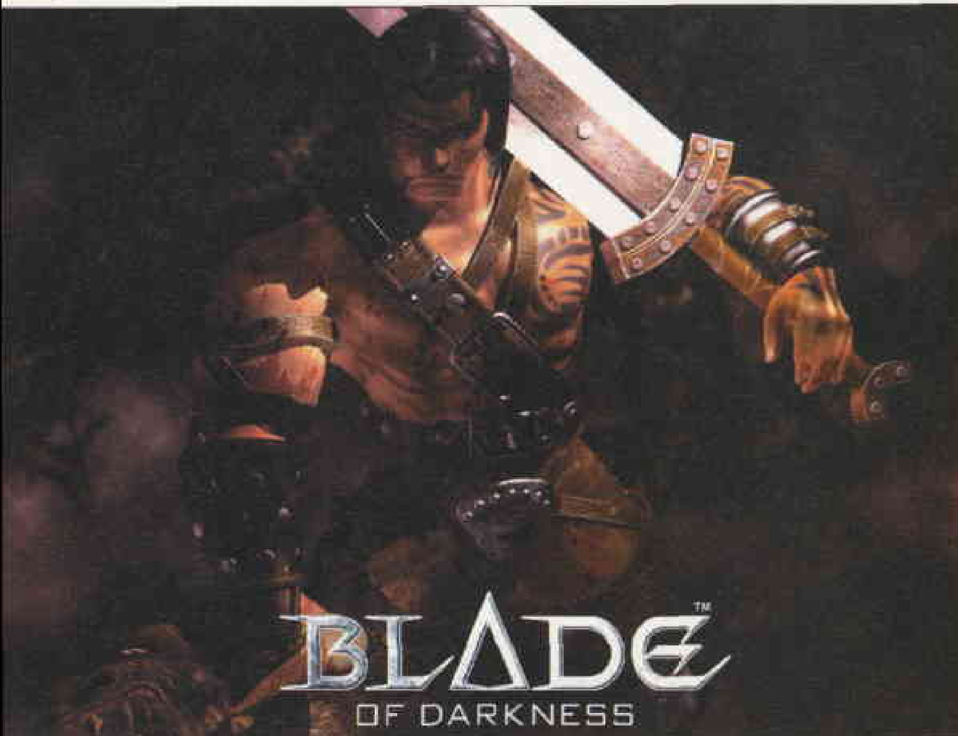


bladeofdarkness

Of be kardeşim be, en sonunda çıktı be!

Bu oyun var ya bu oyun, işte ben bu oyun hakkında bundan yaklaşık 3 sene filan önce haber yazmıştım "yapılıyor, ediliyor", diye. Ve o zaman bile bu oyunun yapımına başlanalı bir hayli zaman olmuştu, hatta oyunun "çok yakında" hazır olacağı söyleniyordu. Tamam, iyi bir oyun yapmak zaman alır, ama insaf be kardeşim, bir oyuna dört sene harcarsanız, nasıl bu işten iyi para kazanmayı bekleyebilirsiniz? Eh, neyse bu benim sorunum değil zaten.

Gelelim Blade of Darkness'a, bu oyun gerçekten de beklediğimize değecek kadar iyi mi? Bu aslında biraz da ne tür oyunlardan hoşlandığınıza bağlı tabii ki, tıpkı her oyunda olduğu gibi. BoD karakterinizi farklı açılardan görerek oynayabileceğiniz bol hareketli bir dövüş oyunu, ancak içine bir miktar karakter geliştirme ve bulmaca da katılarak tekdüze olması önlenmeye çalışılmış. Oyunu ille de başka bir yapıma benzetecek olursak Heretic 2 ya da Tomb Raider serilerine benzediği söylenebilir, ancak bu sadece genel görünüş için geçerli. Çünkü BoD diğer oyunlar gibi karakterinizin uçuk akrobatik hareketler yapmasına pek izin vermiyor.



Farklı başlangıçlar...

Blade of Darkness oldukça belirsiz bir demoyla başlıyor, buradan ana hikayenin her zaman olduğu gibi kayıp bir antik kılıçla ilgili olduğunu anlıyorsunuz. Ancak bundan sonrası çok belirli değil, sadece ilerledikçe konu hakkında ipuçları topluyorsunuz. Fakat ne yalan söyleyeyim, yapımcılar oyuna hareket katarken hikaye anlatımını biraz savsaklamışlar gibime geldi. Yani epik bir hikaye anlatırken bölüm başlarında basit altyazılar kullanmak çok kabul edilebilir bir yöntem değil.

Tabii oyun içinde çeşitli ara sahneler de kullanılmış, ancak bunlar siz belirli bir yere gelince çalışan ve oyun motorunu kullanan önceden hazırlanmış küçük kesitler, çoğunlukla o an için karşınıza çıkacak koşullarla ilgili bilgi vermekle yetiniyorlar. Çoğu zaman bölüm içinde ne yapacağınızı etrafınızı gözlemleyerek bulmanız gerekiyor. Etrafı biraz olsun keşfetmeyi seven oyuncular için bir sonra ki adımı bulmak çok zor olmayacaktır, çünkü bölümler çoğunlukla belirli bir yönde ilerleyecek şekilde düzenlenmiş, yani kaybolmanıza pek imkan yok. Ama her bölümde ne yapacağını brifing almadan çözemeyenlerdenseniz, o zaman bu belirsizlik bazen biraz canınızı sıkabilir.



Bu büyük Orc'lar sizi doğduğunuza pişman edecek.

Farklı karakterler...

Blade of Darkness dört farklı karakter ile oynamanıza izin veriyor, bunlar Knight, Dwarf, Barbarian ve Amazon. Her karakter tamamen farklı silahlar üzerine uzmanlaşmışlar ve bunlarla oynarken düşmanlara karşı az çok farklı taktikler kullanmanız gerekiyor. Ancak işler bununla da sınırla kalmıyor, her karakter olaya farklı bir sebeple karıştığı için, →

BLADE OF DARKNESS	78

Grafik • Grafikler günümüz standardlarına göre fena sayılmazlar, özellikle alev ve gölge efektleri iyi. Karakterler animasyonlarına biraz daha özen gösterilse çok daha iyi olabilirmiş.

Atmosfer • Oldukça iyi denebilir, ancak oyunun genelinde konunun anlatılması biraz boşlanmış gibi. Yine de genel olarak insanı hemen baymıyor, bu da iyi sayılır.

Ses • Grafiklerle kıyaslanınca ses efektleri sönük kalıyor, özellikle arka plan sesleri bu oyun çok şey katabilirdi ama pek özen gösterilmemiş.

Oynanabilirlik • Düşmanların giderek güçlenmesi, malzemelerin azalması ve özellikle sağlam Boss kapışmalarından önce bir dolu güçlü düşmanın ortaya çıkması işi güşleştiriyor. Oyun kontrollerine alışmak ta pek kolay değil, genel olarak çok kolay bir yapım sayılmaz.







→ her biri için farklı bir başlangıç bölümü mevcut. İlk bölümden sonrakiler tüm karakterler için aynı, çünkü ilk bölümün sonunda olaylar sizi ortak bir yolu izlemeye sürüklüyor. Konu genel olarak Tolkien tarzı bir dünyada geçiyor denebilir. İnsanlar, Cüceler, Elfler ve Orklar bu dünyayı oluşturan genel halklar, tabii ortalıkta dolaşan Undead tipleri ve çeşitli yaratıkları saymıyorum bile. Burada Elfler pek fazla ortalıkta görünmüyorlar, ancak İnsanlar ve Cücelere bolca rastlayacaksınız.

Konu genel olarak bu dünyada uzun zamandır hüküm süren tedirgin barış ortamının hızlı bir biçimde bozulmasına dayanıyor. Orklar dağlarda ve yerleşim bölgelerinin etrafında gittikçe artan bir biçimde görülmeye, kasabalar saldırılara uğramaya başlıyorlar. Burada her karakter farklı bir biçimde olaya giriyor.

Balta mı, Kılıç mı?

Oyunu dışarıdan ya da kendi gözünüzden görerek oynayabilirsiniz, ancak yakın dövüşler için dıştan görünüm daha verimli oluyor. Karakteriniz dövüştükçe tecrübe kazanıyor ve her açıdan güçleniyor, böylece gittikçe daha etkili silahlar kullanabiliyor. Ancak her karakterin usta olduğu belli silah türleri var ve bunların dışındakileri kullanmak pek iyi olmuyor. Ayrıca her karakterin kullanabildiği silahlarla yapabildiği bazı özel dövüş hareketleri var, bunları bir tür "combo" olarak kabul edebilirsiniz. Ancak devamlı kılıç sallamak pek mümkün değil, çünkü ne kadar sağlam olsa da adamınız arada durup nefeslenmek zorunda, yoksa tıknefes olabiliyor.

Dövüşler sadece karşı taraf ölene dek vurmaktan ibaret değil, dikkatli vurulan darbelerle düşmanların kolunu uçurabilmek ya da kritik hasarlar vererek dövüşü kısa kesebilmek mümkün. Ayrıca silahların olmasa bile, kalkanların parçalanması olası, ve gerekirse elinizdeki silahı iyi bir nişanlamayla düşmanın kafasına da fırlatabilirsiniz. Ok kullanamadığınız durumlarda bu oldukça etkili olabiliyor. Blade of Darkness kontrol sistemi olarak alışılmış FPS'lerden biraz daha farklı bir yapıya sahip. Başta

«Her savaşçı aynı taktikle dövüşemez, dövüşmemelidir.»





alışmak biraz zor olabiliyor, ancak bu sistem özellikle teke tek dövüşlerde çok verimli.

Düşmanlarınız insandan iskelete pek çok yaratıktan oluşuyor, ve bunlar oyun ilerledikçe abartılı bir biçimde güçlenerek karşınıza çıkıyorlar. Özellikle Boss kapışmaları kafadan dalıp ortamı biçmek isteyenleri bir hayli kasabilir. Buna bir de gıda maddeleri ve sağlık iksirleri gibi şeylerin her yerde bulunmadığını, ayrıca bulunsa bile kısıtlı envanter yüzünden çok az taşınabildiğini eklerseniz, BoD'ın zorluk seviyesinin bir hayli arttığını göreceksiniz.

Oyunun grafikleri genel olarak iyi, harita tasarımları ve özel efektler gibi detaylar da fena sayılmaz. Ne var ki BoD oynarken en çok kasılacağınız nokta Save ve Load sürelerinin bir hayli uzun olması. Tıpkı Voodoo 1 grafik kartlarına destek sağlaması gibi, bu da oyunun oldukça köklü bir geçmişe sahip olduğunun göstergesi kanımca. Fakat yine de Blade of Darkness fena olmamış diyebilirim. Tabii 4 seneden sonra beklentilerimi aşmadı, ama zaten *benim beklentilerim bu sürede öylesine yükseldi ki, aşabilse şaşardım*. Alın, oynayın, Ork kesmenin tadını çıkarın. ■ ■ ■

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ | ACTION

Bilgi İçin • www.codemasters.com
Yapım • Rebel Act Studios
Dağıtım • Codemasters

Minimum Sistem • P2-400, 64 MB RAM, 8 MB 3D grafik kartı, 600 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Var.

MUHTEŞEM DÖRTLÜ!

Knight: Şövalye eskiden beri düzeni korumakla görevli bir tarikatın bir üyesi ve kralı tarafından küçük bir birlikle beraber olayları araştırmak üzere gönderiliyor. Ancak karanlık güçlerle işbirliği yapan hain bir derebeyi tarafından tuzağa düşürülüyor ve gözünü bir şatonun mahzeninde açıyor. Tek elli kılıç ve kalkan kombinasyonunda usta bir eleman.

Dwarf: Cüce oldukça sevimli bir tip, oyuna başlayışı da hayli geyik oluyor. Dağların altındaki bilgelere akıl danışması için gönderilen elemanımız bölüme tepeden aşağı yuvarlanarak başlıyor. Bilgelerin şehrine gelen savaşçı ortamın Ork saldırısına uğradığını görüyor ve ne yapması gerektiğini düşünürken kendini çatışmanın içinde buluyor. Kalkan ve balta ile iyi dövüşüyor, tipik cüce yani.

Barbarian: Barbar kardeşimiz büyük kılıç ve baltalar konusunda uzman olan, iri ve dövmelerle kaplı bir tipleme. Barbar klanlarının yaşlı bilgeleri tarafından Orkların kıpırdanmakta olduğunu krala haber vermek üzere görevlendiriliyor. Ancak bunu yapabilmek için öncelikle dağlardaki eski bir şehrin kalıntılarından geçmesi gerekli ve orası da uyanan karanlıktan nasibini almış.

Amazon: Dişi savaşçımız belki de bu işe en kişisel sebeplerle karışan karakter. Bir kasaba pazarında kesesini yürütmeye çalışan yaşlı bir adamı boş yere yakalamaya çalışıyor ancak başaramıyor. Daha sonra kesesini yokladığında ise içinden parasının eksilmediğini, aksine yaşlı adamın oraya bir hazine haritası bıraktığını farkediyor. Bu haritada yer alan antik şehire gelen Amazon, orada hazine yerine bolca Ork ve bir de büyülü kitap buluyor, böylece olaylara dahil oluyor. Mızrak türevi aletleri kullanmakta üstüne yok hatun kişinin.

LEVEL HIT

tropico





LEVEL HIT

"İnsanlardan her şeylerini almadığınız sürece onların üzerindeki otoritenizi korursunuz. Ama bir adamdan her şeyini çaldığınızda artık sizin otoriteniz altında değildir; tekrar özgürdür."

Alexander Solzhenitsyn

Yıllardır akla gelebilecek her savaşın kahramanı olduk. Uzaylılarla savaştık, ejderhalarla savaştık, gangsterlerle, yozlaşmış şeriflerle savaştık, klingonlarla ve imparatorla savaştık, ikinci dünya savaşında tekrar tekrar savaştık ve üçüncü dünya savaşının her ihtimalini önce biz yaşadık. Artık tüm bu askercilik, kahramanlık, generallik işlerinden el ayak çekmenin vakti gelmedi mi sizce de? Daha ne kadar cepheden cepheye koşturacağız? Bizde herkes gibi emekliliğimizin tadını çıkaramaz mıyız?

Peki emekli olduğumuzda ne yapacağız? Eski bir askerden ne olabilir ki; elbette bir politikacı. Kendimizi en güzel Karayip adasına atıp başkanlık koltuğuna yayılacağız. Bekle Tropico biz geliyoruz!

Cennet Adası

Karayip adalarının doğal güzelliklerini uzun uzun anlatmama gerek yok sanırım. Güneşli güzel bir günde, o eşsiz kumsalda ki palmiye ağaçlarının altına şezlongunuzu kurup, o esmer latin güzellerinin önünüzden salına salına geçişini izlemek gibi bir keyif daha var mıdır dünyada? Ben elden geldiğince her yıl 3-4 kere gitmeye çalışırım karayiblere. Henüz başarmışlığım yok ama olsun.

Orta Amerikanın bu masal aleminden fırlamış bölgesi ne yazık ki sadece güzel kızları ve cennet doğası ile değil karmaşık politikası ile de meşhur. Eğer bizden daha sık darbe yapılan bir ülke arıyorsanız önce Orta Amerikaya bakmalısınız. Hatta Orta Amerika ile karşılaştırılınca ülkemizin ne denli sağlıklı ve sağlam politik yapısı olduğunu anlıyoruz.

Tropico'da yükleneceğimiz misyon kesinlikle bugüne kadar yapılmış diğer tüm oyunlardan daha zor. Yöneteceğiniz ada birkaç yüz kişilik nüfusu olan el kadar bir yer de olsa, ara sıra "keşke bir marine olaydım da yüz tane zerglingin içine düşeydim" diyebilirsiniz. Üstelik başka oyunlarda başarısızlık sonunuz anlamına gelebilir. Ama Tropico'da başarısızlık sizin sonunuzla birlikte insanların mutsuzluğunu ve hatta hastalık ve açlıktan kırılmasını da getiriyor. Yani sorumluluğunuz çok büyük. Baştan gözünüzü korkutuyorum ki durumun ciddiyetini daha iyi kavrayasınız.

El Presidente

Tropico'ya tür olarak Şehir Kurma denebilir. Ama sakın yanılıp da Tropico'nun, Simcity ve benzeri diğer asık suratlı oyunlar gibi olduğunu düşünmeyin. Tropico tutorial'dan başlayarak sizi eğlendiren espri düzeyi yüksek oyunlardan. Üstelik grafiklerin sevimliliği ve oynanışın kolaylığı sayesinde oyun sizi sıkmıyor. Buna karşın dikkat etmeniz gereken pek çok etmen olması ve dikkat etmezseniz ülkenizin bir anda krize batması sürekli olarak uyanık olmanızı gerektiriyor.

« Simcity veya Zeus'da olduğu gibi ev ve iş yerlerini beğenmediklerinde **çekip gitmiyor** Tropico halkı. Ya ilk seçimde sizi koltuğunuzdan ediyor ya da silahı alıp ortamda **terör estirmeye** başlıyor.»

Oyuna başlayıp El Presidente ünvanı ile koltuğunuza sıkıca yerleştiğinizde Tropico adasının bir kenarına kurulmuş birkaç çiftlik, bir iki ofis, gecekondular ve hükümet sarayı dışında bir şey bulmuyorsunuz. Halkınız barınma, eğitim, sağlık gibi temel ihtiyaçlardan yoksun ama az çok mutlu ve size olan inançları tam. Hemen sevinmeyin. Kısa sürede onların ihtiyaçlarını karşılamaya başlamazsanız karamsarlığa düşüp size karşı ayaklanmaya ve ilk seçimde sizi alaşağı etmeye hazırlar.

Oyunda yapmanız gerekenleri ikiye ayırabiliriz. İnşa etmek ve yönetmek. İnşa kısmı Simcity ve Zeus gibi oyunlara benzer. Elinizde inşa edebileceğiniz bir çok bina var ve hepsinin faydaları gibi maliyeti de farklı. Ancak Tropico'da farklı olarak işler daha basit. Simcity'de olduğu gibi su ve elektrik alt yapısı ile boğuşmanıza veya Zeus'da ki gibi çok planlı bir şehir kurmak için debelenmenize gerek yok. Bazı binaları birbirinden uzak bazılarını da birbirine yakın kurmanız yeterli. Üstelik bunlar da mantık yoluyla kolayca kestirebileceğiniz basit kurallar. Mesela bir adamın işi ile evi birbirinden uzaksa günün yarısından fazlasını yolda geçirir ve verimliliği düşer, veya bir evin dibine altın madeni kurarsanız (Bergama'da olduğu gibi) o evde kimse oturmak istemeyeceği gibi oturan çıksa bile çok mutsuz olur.

Binalarınızı yerleştirirken unutmamanız gereken iki şey var. Birincisi diğer oyunlardan farklı olarak Tropico'da binaların yerine konunca şıp diye belirivermeyişi. Siz bir yere bina kurulmasını isteyince parasını peşin ödüyorsunuz ama önce o bölgede ki ağaçlar temizleniyor, sonra arazi düzleniyor ve ancak daha sonra binanın yapımına geçiliyor. Binalar tiplerine göre farklı üretim sürelerine sahipler. Ayrıca inşaat ofislerine olan uzaklıkları da ne kadar sürede yapılacaklarını etkiliyor. Eğer şehrin oldukça dışında engebeli bir ormanın ortasına bir havaalanı yapayım derseniz üretiminin 40-50 yıl



İşte her şeye başladığınız yer, ofisiniz. O puro ne orda Bakiiim. Söndürün hemen şunu!



TROPICO	86

Grafik • 2D bir oyun için oldukça iyi. Binalardaki detaylar, karakterlerin sevimliliği hemen göze çarpıyor. Ayrıca adamın tümünden tek bi eve kadar zoom yapabiliyorsunuz.

Atmosfer • Bu tip oyunlarda pek atmosfer olmaz. Ancak sizi yönlendiren yardımcınız v e latin müzikleri ile bu bir parça sağlanmış.

Ses • Ada üzerinde dolaşırken çevre binaların efektlerini duyabiliyorsunuz. Tabii muhteşem latin müziklerini sonuna kadar açmadıysanız. Bu oyunun soundtrack albümü mutlaka çıkmalı.

Oynanabilirlik • Oyunun kendisi fazla detay içeriyor. Ancak arayüz ve oynanış bence fazlasıyla iyi.







Yer isimlerinin üzerine tıklayarak isimlerini değiştirebiliyorsunuz. İşte Carayiblerin Taksimi, Eminönüsü ve Kadıköyü.

sürmesini bekleyebilirsiniz.

Unutmamanız gereken ikinci şey insanların yerleşimlerine karşı verdikleri tepki. Simcity veya Zeus'da olduğu gibi ev ve iş yerlerini beğenmediklerinde çekip gitmiyor Tropico halkı. Ya ilk seçimde sizi koltuğunuzdan ediyor ya da silahı alıp ortamda terör estirmeye başlıyor. Burada Tropico'nun ikinci yanına geliyoruz: yönetmek. Başka bir deyişle Politika.

Mutluluk Sanatı

Tropico inşa ettiğiniz şehri yönetme şansı verdiği için eşsiz bir oyun. Elbette tek tek oyunda ki karakterlere yani vatandaşlarınıza hükmedemiyorsunuz. Yine de onları tek tek tanımak da fayda var. Çünkü Tropico adasının üzerinde yürüyen her insanın bir karakteri ve gerçek bir yaşamı var. Hepsi bizim gibi doğup, büyüyor ve zamanı gelince ölüyor. Okula gidiyor evleniyor çocuk sahibi oluyorlar. Hepsi farklı derecede dini inanca sahip ve hepsinin farklı politik görüşleri var. Zaten mutlu edilebilmelerinin bu denli zor olmasının sebebi de bu.

Mesela halkınız mutsuz diye zar zor uğraşıp bir katedral yapıyorsunuz. Böylece dini bütün Tropico'lular mutlu olup El Presidente'lerinin arkasında duruyor ve size oy veriyorlar. Ama bu kominisleri mutlu etmiyor ve onlar daha sağlıklı konutlar isteriz diye bağırıp duruyor. Siz konut reformuna giderken kapitalistler gelip hep tarımla mı geçineceğiz Tropico hiç mi endüstrileşmeyecek diye söyleniyorlar. Siz konutun yanı sıra bir iki fabrika kurmak için debelenirken çevreciler sizi doğayı öldürmekle suçlayacak ve entellektüeller düşük eğitim seviyesinin tek sorumlusu olarak sizi gösterecek. Şimdi ben ne yapayım diye kara kara düşünürken militaristler küçük ordunuz, özgürlükçüler de dört bir yanda ki askerlerden sebep ayaklanma çıkaracaklar ve sonunda siz deli çıkacaksınız.

İnsanların bu politik ve siyasi görüşleri onları farklı fraksiyonlara ayırıyor ve her fraksiyonla aranızdaki ilişki koltuğunuzun ne kadar sağlam olduğunu belirliyor. Neyse ki gerçek dünyadan farklı olarak fraksiyonlar kendi aralarında asla anlaşmazlık yaşamıyor. Onlar her şeyden sadece sizi sorumlu tutuyor. İşin daha da kötüsü her insanın bağlı olduğu fraksiyonun düşüncesi dışında düşüncelere de sahip. Mesela dindarlığı ağır basan bir karakter daha az da olsa çevreci ve kapitalist olabiliyor.

Elbette Tropico'da ki istisnasız her insanın sevdiği bir şey de var: Para! Bütün insanları mutlu etmenin en kolay yolu onlara yüksek maaş vermek. Elbette kötü bir evde oturan, sağlık ve eğitim servisi alamayan biri cebinde para olsa bile mutlu olmayacaktır. Ama en azından aynı anda tüm fraksiyonları mutlu edebileceğiniz bir silahınız var elinizde. Ama bu silahı dikkatli kullanmazsanız elinizde patlayabilir. Çünkü maaşları arttırmak sizi içinden çıkılması zor bir ekonomik krize sokabilir. Krizden kurtulmak için maaşları geri çektiğinizde de insanları eskisinden daha da mutsuz bulacaksınız. Ayrıca dikkat etmeniz gereken bir konu da ücret dağılımı. Üniversite mezunu kalifiye elemanlara daha fazla para vermezseniz kapitalistler sizden soğuyor. Eğer bir köylüyle bir profesör arasında ki maaş farkı çok açılırsa da bu sefer koministler adaletsizlikten dem vurmaya başlıyor. Kısacası Tropico'da dert asla bitmiyor ve herkes aynı anda

Çiftliklerin kalabalık yerleşimlere yaklaşması üretimlerini düşürüyor.

Bir adamı tutuklama emri verdiğinizde önce böyle damgalanıyor. Sonra polis nezaretinde paşa paşa yeni evine gidiyor.









İşte üretimi 50 yıldan önce bitmeyecek olan bir hava alanı.

hiç mutlu olmuyor.

Her Yol Mübah

Elbette otoritenizi illa güzel yolla halkı mutlu ederek kuracaksınız diye bir şey yok. Baktınız kimsenin mutlu olup onlar için harcadığınız emeğe saygı duyacağı yok diktatörlüğünüzü ilan edebiliyorsunuz. Hem de oldukça kolay yoldan. Bolca askeri tesis yapın, askerlere en tatlı maaşları verin, seçimleri es geçin hatta seçimi yapıp oy pusulalarında hile yapın. Huzursuzluk çok mu arttı o zaman fraksiyon liderlerini hapse tıkın, olmadı rüşvetle kendi tarafınıza çekin. Baktınız işler hala kötü, din adamlarınızın gönlünü alıp ufaktan teokrasiye geçin. Hoşunuza gitmeyenleri aforoz edin. Sonuçta demokratik yollar dışında da izleyebileceğiniz politikanın tüm şeytani yolları hizmetinizde. Ama kimsenin zorbalıkla uzun süre koltuğunu koruyamadığını da unutmayın. Çünkü diktatörlük altında yaşam umudunu yitiren Tropico'lularınız daha az çalışmaya, daha az üretmeye başlayacaklar ve ekonominiz kısa sürede çöküşe geçecek. Elbet bir gün askerlerinizin yüksek maaşlarını ödeyemeyecek duruma geleceksiniz ve o zaman sizi kızgın halktan kurtarabilecek kimse olmayacak.

TEKNİK BİLGİ	REALTIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.godgames.com
Yapım • Pop Top Software
Dağıtım • Gathering of Developers

Minimum Sistem • Pentium 200MMX, 32MB RAM, 2MB Ekran Kartı, 820 MB hard-disk alanı

Multiplay • Yok

Zar ve de Zor

Tüm bunları okuduktan sonra *Tropico'nun zor bir* oyun olduğunu düşünebilirsiniz. Ancak oyunun ne kadar zor olacağı tamamen sizin elinizde. Oyuna başlamadan önce size zorluk derecesini ayarlamanız için bir çok seçenek veriliyor. Bunları ayarlayarak zorluğu %0 ila %964 arasında değiştirebiliyorsunuz. Elbette oyunun sonunda alacağınız puan zorluk derecenize göre değişiyor.

Oyunun başında size verilen seçenekler üçe ayrılıyor. İlk ekranda karşınıza çıkan coğrafi özellikler ile adanın büyüklüğünü, engebeliliğini, doğal kaynaklarının miktarını ve üzerinde ki bitki örtüsünün yoğunluğunu ayarlayabiliyorsunuz. Oldukça geniş ve düz bir ada seçerseniz binaları yerleştirmek oldukça kolay oluyor.

İkinci ekranda size sunulan seçenekler oyunu kazanma kuralları ve sosyo-ekonomik koşullarla ilgili. Buradan ekonominin zorluk seviyesini ve halkın huzursuzluk derecesini ayarlayabiliyorsanız. Bu iki ayar oyunun yönetim kısmının ne kadar zor olacağını belirliyor. Ekonomik koşulları kolaylaştırırsanız halkınızı refaha ulaştırmak kolaylaşıyor. Halkın huzursuzluk derecesini düşürürseniz ise halkınız pek refah içinde olmasa bile buna katlanabiliyor. Oyunun kazanma koşulları ise belli bir süre oynama, refah veya ekonomi gibi seçeneklere sahip. Tropico'nun en hoş yanlarından biri sınırsız para, sınırsız refah ve sınırsız süre ile oynayabilmeniz. Böylece hiçbir şeyi dert etmeden gönlünüzce bir Tropico yaratıp yönetebiliyorsunuz. Elbette skor yapmak istiyorsanız oyunu elden geldiğince zorlaştırmalısınız.

Parara Ra Ra Ram

Tropico oldukça ağır bir konu olan politika üzerine kurulu. Ama oyunu tasarlarken Pop Top Studios bu ağır konuyu yumuşatacak her etmeni sonuna kadar kullanmış. Burada ana etmenler müzik ve grafikler elbette. 3D ve 2D karışımı bir özel bir grafik yapısına sahip olan Tropico'da grafikler oldukça detaylı. Tropico halkı SimCity'de olduğu gibi amaçsızca dolanıp dekor vazifesi görmüyor. Her karakter o an yapması gereken şey ile uğraşıyor ve bunu çok rahat görebiliyorsunuz. Mesela bir çiftçinin tarlayı sürmesini, ustanın inşaatta çalışmasını ve hatta çatışan askerlerin bir birine ateş edişini. Grafiklerde ki kalite ve detay elbette beraberinde yüksek sistem gereksinimini de getiriyor. Düşük çözünürlüklerde oyunu hemen her sistem kaldırabilir. Ada iyice kalabalıklaşınca ve siz o mükemmel görüntüleri veren 1600x1200 gibi yüksek çözünürlüklere çıkınca işler değişiyor.

Müziklere gelince durum grafiklerden daha da iyi. Oyunu açar açmaz çalmaya başlayan latin müzikleri bazen sırf müzik için oyunu açık bırakmanıza yol açıyor. Hatta abartma hakkımızı kullanırsak oyunun ortasında sandalyenizden fırlayıp dans etmeye başlıyorsunuz. Hani bazen insanın canı sıkkın olur ne yapsa ne oynasa bilemez ya. Tropico oynayın, bakın keyfiniz nasıl yerine geliyor.

Peki Tropico'nun hiç kötü yanı yok mu? Ben

Havaalanları adanın turist akışını birkaç kat arttırıyor.



açıkçası oyunda pek kötü bir yan bulamadım. Belki binaların üretiminin yavaş olması yüzünden ara sıra yapacak bir şey bulamamanız bir dert. Ama oyunu gönlünüzce hızlandırıp yavaşlatabildiğinizden bu çok ciddi bir sorun değil. Ayrıca ara sıra yönetimi, üretimi bir yana bırakıp aşağıda neler oluyor izlemek istiyor insan. Kötü yan pek yok ama bazı eksikler var. Mesela bir iki hazır harita dışında oyunda senaryo yok. Yani genelde Random Map oynuyorsunuz. Belki ikinci bir eksiklik felaketlerin olmaması. Yani ara sıra bir tayfun gelip işleri zora soksa oyuna biraz daha hareket gelebilir (biraz mazoşizm oldu ama).

Sonuçta karşımızda ki oyun daha önce pek benzerini görmediğimiz, eğlenceli, hoş müzikler ve şık grafiklerle süslenmiş, detaylarına özen gösterilmiş, sizi hayat ve politika üzerine bir parça düşündüren gerçekten başarılı bir oyun. Eğer dolma da sarabilse evlenmeyi düşünebilirdim. ■ ■ ■

Tuğbek Ölek I tugbek@level.com.tr

jetboat superchamps

Evet, evet! Artık tekerlekleri aşın. Dünyada başka yarış şekilleri de var.

Okulumdaki klüp odamızda dandik bilgisayara demosunu yüklediğim bu oyunun gelmesini gerçekten merakla bekliyordum. Yani bir çok oyunu merakla beklemezken bu oyuna karşı sıcak bir yaklaşım vardı içimde. Sebebini bilemiyorum. Belki birçok işin arasında bunalırken demosunu defalarca oynayarak stres attığım için oyunla aramda bir bağ kurulmuş olabilir. Evet, sebep buydu sanırım. Yoksa adı sanı duyulamamış bir firmanın oyununu neden heyecanla bekleyeyim ki? Di mi? (di)

Yine mi sizzzzz!!!

Öncelikle acı içinde söylemem gereken bir gerçek var. Bu oyunu yapan firma ne yazık ki geçtiğimiz aylarda yazdığım Hot Chix adlı oyunun yapımcısı. Yani durum bu kadar kötü arkadaşlar. Sizin de farkettiğiniz gibi bu firma oyun yapmaya devam ediyor. Acilen biri bunu yasaklamalı, kapısına kilit vurmalı, binayı yıkıp yerine orman, gökdelen ya da çocuk parkı dikmeli. Gel gelelim oyunun ne olduğuna. İsmi açık. Jet gibi botlarla suda yarışıyorsunuz. Ama öyle böyle bir yarış değil. Hot Chix'in bir çok özelliği bu oyunda da kendini gösteriyor. Elinizde birkaç adet karakter ve birkaç adet bot var. Bunları istediğiniz gibi kombine ederek oyuna başlayabilirsiniz. İlk başlarda belli parkurlar ve botları seçmenize izin verilmiyor. Tabii çok müthiş ya ileride seçecekleriniz, önceden izin yok! Bot işte hepsi ya, bin gitsin.

Çok geniş opsiyon menüsünde kaybolabilirsiniz! Topu topu üç dört tane yetersiz ayar var. Örneğin oynayacağınız aleti seçebiliyorsunuz ama bunun tuşlarını ayarlayamıyorsunuz. O kısmı Pazar bulmacası. İki adet yarış modu var. "Arcade" modunda birkaç tane bot ile parkurda yarışıyorsunuz. Parkurdan birinci çıkarsanız bir sonraki parkura geçiyorsunuz. Aynı Hot Chix'de olduğu gibi. "Time-Trial" modunda ise aynı parkurlarda rakipsiz dolaşıyorsunuz. Amaç belli bir saniyenin altında parkuru tamamlamak. Her iki modda da yarış alanında izlemeniz gerek yol kapılarla belirtilmiş. Arcade modda kapıları es geçerseniz ceza puanı alıyorsunuz. Üç ceza puanında yarış dışı oluyorsunuz. Zamana karşı yarıştığınız modda ise her atladığınız kapı o anki sürenize 10 saniye olarak ekleniyor.

Jetboat'un demosunda beni cezbeden tek bir özelliği vardı. Okuldaki dandik makinada bile güzel görünen 3D grafik motoru. Daha doğrusu sadece suyun motoru. Diğer kısımlar için özel olarak söylenecek bir şey yok ama içinde gittiğiniz su gerçekten suya benziyor. Böyle düşük sınıf bir oyunda bu kadar iyi gözüken su efekti ve beraberinde gelen kontrol zorluğu belki de biraz oyunu cazip kılıyor. Bilirsiniz suda giden hızlı araçlara dur deyince durmazlar ve gaz vermeden dönmezler. Bunlar da Jetboat olunca durdurması ayrı dert döndürmesi ayrı dert. Bu yüzden ilk başta alışmak oldukça zor. Fakat sonradan eliniz alışıyor; her oyunda olduğu gibi. Botun ara ara hızlanmasını sağlayacak bir opsiyon da eklenmiş. Ama bunu kullandınız mı kontrol daha da zorlaşıyor.

Abi sudan gidiyoduk nooldu ya?



Bakalım hediye hangi kapıda?



Burda değilmiş...



JETBOAT SUPERCHAMPS	62
Grafik • Suyu bu kadar hoş nasıl yapabildiklerini herkese anlatmalılar. Ama bu firma sadece su yapıyor sanırım.	
Atmosfer • Sahil yok, kızlar yok, parti yok, dans yok, müzik yok. Ne yapayım ben böyle atmosferini güneş altında denizin.	
Ses • Durmadan konuşan bir böcek gürültüsünden ve suyun şıpırtısından başka kayda değer ses yok.	
Oynanabilirlik • Suda araç kullanmak zordur.	

Bir ters, bir düz

Parkurlarda Hot Chix'deki saçma sapan olayı tekrar tekrar görüyoruz. Yapımcı arkadaşlar biraz fazla kolaya kaçarak aynı parkurları bir tersten bir düzden oynatıp bizim eğlendiğimizi sanıyorlar. Neyseki bu sefer fazladan bir iki parkur koymuşlar. Böylece bunların tersten oynanmasıyla bayağı bir parkur oluyor. Yani 5 harita 10 bölüm demek. Bir de araya bazen aynı parkurun rakipleri hızlı yarışan versiyonunu koyuyorlar. Oh oh ne güzel saatlerce oyna. Şimdi ben size ne desem. Oyunu oynarken eğlendim. Eğlenmedim değil. Ama siz yerde bulmazsanız gidip de bu oyuna para vermeyin. Bunun yerine bu ayın 80 üstü alan oyunlarına para ve vakit harcayın. ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Burda da polis var. Nerde gaza basacam ben yaa?!?



TEKNİK BİLGİ	YARIŞ
Bilgi İçin • http://www.fiendishentertainment.com/	
Yapım • Fiendish Entertainment	
Dağıtım • Fiendish Entertainment	
Minimum Sistem • PII 233MHz, 32MB RAM, 60MB HDD, 3D kart	
Multiplay • Yok	

halflife blueshift

Ve bir görev pakedi daha geldi...

Gerçekten de Half-Life çıkalı 3 sene oldu mu? Gerçekten de bu meret *oyunı aşırı geliştirilmiş* bir Quake (ikincisi ya da üçüncüsü değil!) motoru mu kullanıyor? İnanılmaz gibi geliyor ama Half-Life bir türlü ölmek ve gömülmek bilmiyor. Bu oyun o kadar çok beğeni topladı ki, amatör oyuncular tarafından başta Counter-Strike olmak üzere sayısız mod ve ek görev pakedi ortaya çıkarıldı. Ve tabii ki Valve boş durmadı, onlar da Opposing Force ile olayları Black Mesa'ya temizliğe gelen askerlerin gözünden görmemizi sağladılar. İşte şimdi de Blue Shift piyasada, bu defaki başrol oyuncusu ise Barney'den başkası değil.

Geriye kim kaldı?

Black Mesa'da olan tuhaf olayları Gordon Freeman ve Shephard'dan sonra şimdi de Barney Calhoun'un gözünden izliyoruz, ve ben cidden çok merak ediyorum, acaba bundan sonra ki görev pakedinde yaratık mı, yoksa Black Ops suikastçisi olarak mı oynayacağız? Etrafta dolanıp olan bitenleri işine geldiği gibi yönlendiren o tuhaf siyahlı adamı saymazsanız geriye bunlar kalıyor çünkü. Eh, bu da en az iki görev pakedi yapacak kadar daha malzeme var demektir, ama yanlış anlamayın ben durumdan çok memnunum. Görev paketlerinin biraz fazla kısa gelmesi dışında bir sıkıntım yok.



Başımızın belası profesörler burada da bizi buldu.



Yeni yaratık ve silah modelleri oldukça güzel.

Evet, Blue Shift'in belki de tek kötü yanı bu, tıpkı Opposing Force gibi kısa olması. Tam olayın tadına varmaya başlamışken, oyun cart diye bitiverdi ve ben ellerim böğrümde kalakaldım. Çünkü Blue Shift gerçekten güzel olmuş. Tıpkı Half-Life gibi, tipik FPS özelliklerini ortadan kaldırmadan nasıl eğlenceli bir macera oyunu yapılabilir görmek istiyorsanız Blue Shift oynamalısınız. Oyunda Commando dışında pek yeni silah ya da hiç görülmemiş bir düşman yok, ama Opposing Force ile beraber geliyor ve bu da oldukça iyi. Peki Blue Shift'i çok özel kılan hiçbir şey yok mu? Var tabii, oyunu kurduktan sonra CD üzerindeki ek model pakedini kurarsanız, silahlar, yaratıklar ve özel efektlerin yeni hallerine şaşırabilirsiniz. Şahsen kısa bir karşılaştırmadan sonra orijinal Half-Life modelleri gözüme çok kaba göründü diyebilirim, yeni modeller o denli iyi. Ama tabii ek model pakedi sabit disk üzerinde bayağı bir yer götürüyor. Blue Shift, Opposing Force ve yüksek detaylı model pakedi hep beraber kurulduklarında yaklaşık 700 MB kadar alanı götürüyorlar. Ancak Blue Shift çalışmak için Half-Life'a ihtiyaç duymuyor.



Acı yok! Acı yooook!

Yenisi gelene kadar...

Half-Life 2 herhalde önümüzdeki sene çıkar, ama bence Valve o zamana dek en az bir ek görev pakedi daha çıkarır. Çünkü bunlar kısa olmalarına ve nispeten çabuk tamamlanmalarına rağmen çok fazla ilgi çekiyorlar. Ve bugüne dek ilgi çeken bir oyunun devamını ya da ek görev pakedini yapmak istemeyen bir firmaya rastlamadım. Ancak tabii ki bunlar HF 2 gelene dek sadece iştahımızı köreltebilir. Fakat hiç olmamasından da iyidir! ■ ■ ■

Mad Dog | doggy@dog.com

HALF LIFE – BLUE SHIFT **75**

Grafik • Oyun bildiğimiz Half-Life motorunu kullanıyor, ama özellikle yüksek detaylı model pakedini kurmak genel kaliteyi çok yükseltiyor.

Atmosfer • Tipik Half-Life atmosferi, çoğu zaman insanı geriyor. Ancak genel olarak Opposing Force kadar sürükleyici sayılma

Ses • Her FPS'de olduğu gibi, burada da müziklen önce ses efektlerinin kalitesi ön plana çıkıyor. Alıştığımız Half-Life havası burada da mevcut.

Oynanabilirlik • Her ne kadar düşman yapay zekası tipik Half-Life gücüne sahip olsa da, Blue Shift yoğun çatışmalardan ziyade bulmacalara ağırlık verilmiş olan bir oyun. Nitekim silah sayısının az olması da bunun bir kanıtı. Genel olarak çok zor bir oyun olduğu söylenemez.

TEKNİK BİLGİLER **FPS**

Bilgi İçin • www.sierra.com
Yapım • Valve-Gearbox
Dağıtım • Sierra

Minimum Sistem • Pentium 233, 32 MB RAM, 2 MB grafik kartı, 250 MB sabit disk alanı.

Multiplayer • *Var.*

waterloo napoleon'slastbattle

Öyle "Para Para Para" demekle olmuyor bu işler...



Waterloo ile adeta bir dönem kapanmıştı...

Bazıları minyatür askerlerle uğraşmayı sever, bazıları da strateji oyunları oynamayı. Waterloo: Napoleon's Last Battle, potansiyeli ile (görsel anlamda olmasa bile) her iki grubun da ilgisini çekebilecek bir oyun. Waterloo, Sid Meier's Gettysburg ve Antietam'den sonra BreakAway strateji serisinin üçüncü oyunu. Oyun, öncekiler gibi duraklamalı real-time formatında; yani tüm olaylar real-time gelişiyor ama oyuncu istediği zaman oyunu durdurup emirler verebiliyor. Böylece oyun bir anlamda hem sıraya dayalı stratejilerin hantallığından kurtuluyor hem de oyuncuya durup düşünme fırsatı tanıyor. Bence de fena bir yöntem değil; oynanabilirliği gerçekçi ve akıcı kılıyor (deli gibi mouse kullanmak zorunda kalmıyorsunuz).

Taktik Savaşı

Dönem için geçerli olan taktikler oyuna çok iyi aktarılmış. Kuzey-Güney savaşında piyadelerden ve topçulardan oluşan birlikler sadece birkaç formasyon kullanabiliyorlardı. Halbuki Napolyon dönemi formasyon bakımından çok zengin ve süvari birlikleri hala çok önemli. Oyunun motoru birçok formasyonu ve manevrayı aynı anda kaldırabilecek şekilde tasarlanmış.

Waterloo'da en etkili ateşgücüne piyadeler sahip ama süvarilere karşı çok zayıflar; piyadeler atlılara karşı savunma yapmak için 'kare' formasyonunu alabilir ama bu sefer de sabit olmaları onları top ateşine maruz bırakıyor. Atlılar, hazırlıksız birlikler karşısında çok etkili ama düşman kare formasyonunu aldığı zaman çaresiz kalıyor. Toplar tabii ki çok güçlü ve menzili çok geniş ama düşman birliklerinin ani atakları karşısında neredeyse savunmasız. Sonuç olarak Napolyon dönemi taktikleri bir makas-kağıt-taş oyunu kurgusunda karşımıza geliyor.

Eğitim görevleri çok iyi hazırlanmış; onları tamamladıktan sonra arayüze alışmanız hiç zor olmuyor (el kitapçığını okumanıza bile gerek yok!) ve taktiklerinize daha rahat bir şekilde konsantre olabiliyorsunuz. Ayrıca türe yeni adım atanlar herhangi bir emir düğmesinin üzerine sağ tıklayarak, o emirin ne işe yaradığını ve birtakım yararlı ipuçları öğrenebilir.

İlle de görsellik...

Waterloo, çözünürlüğü 800x600 yaparak, serinin grafiklerini bir adım ileriye götürüyor. Aslında savaş alanını biraz daha fazla görmenin dışında bence grafiklerin pek bir farkı yok. Yine birliklerin türlerini ancak bayraklarına bakarak anlayabiliyorsunuz ve yine savaş meydanındaki birlikler sadece grafiksel anlamda birbirine girebiliyor. Sözde 60 farklı üniforma var ama 10 tanesini algılayabilmek bile bir mesele. Arazinin de pek bir numarası yok; yükseltiler anlaşılmıyor ("yükseltileri abart" seçeneği tikli olsa bile) ve dokular birbirini tekrar ediyor. O kadar formasyon ve manevra varken, bunların nasıl gerçekleştiğini görememek beni biraz oyundan soğuttu. İnsanın aklı ister istemez Waterloo filmine gidiyor ve birtakım kıyaslamalarda bulunuyor.

Altı eğitim senaryosunun yanı sıra Waterloo 30 savaş senaryosu içeriyor. Savaşlar ölçek bakımından değişken; bazıları Waterloo savaşının tamamını kapsarken, bazıları ise küçük çatışmalardan oluşuyor. Senaryolar hem tarihi gerçeklere bağlı kalmış, hem de birtakım spekülasyonlara yer vermiş. Her senaryoyu ister Fransız cephesinden, ister de İngiliz destekli Prusya cephesinden oynayabilirsiniz. Ayrıca kendi senaryonuzu da kurabiliyorsunuz; genel savaş alanını, savaş türünü (kim saldırıyor, kim savunuyor) ve yaklaşık savaş ölçeğini belirleyebilirsiniz. Yapay zeka pek parlak sayılmaz ama bazen ilginç manevralarda bulunabiliyor (en azından birlikleri adam gibi yönetebiliyor ve ne uğruna savaştığının farkında).

Waterloo, serinin en iyisi ama yine de bazı yönlerden geliştirilebilir. Napolyon dönemi ve taktikleriyle ilgilenenler için ilginç bir oyun. ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr

WATERLOO: NAPOLEON'S LAST BATTLE **68**

Grafik • Grafikler beni pek tatmin etmedi; genel anlamda bir karmaşa yaşanıyor ve size de pirincin taşını ayıklamak düşüyor.

Atmosfer • Görsel anlamda olmasa bile farklı dillerdeki savaş komutları sizi birazcık havaya sokabilir.

Ses • Her manevra için dört veya beş farklı ses kaydedilmiş. Aynı savaş komutlarını farklı dillerde duymak ilginç olmuş.

Oynanabilirlik • Eğitim görevleri sayesinde arayüze alışmak çok kolay. Yapay zeka biraz daha zeki olabilirdi.





TEKNİK BİLGİ **STRATEJİ**

Bilgi İçin • www.strategyfirst.com
Yapım • BreakAway Games
Dağıtım • Strategy First

Minimum Sistem • Pentium II-266, 64MB Ram, 400MB sabit disk alanı, DirectX uyumlu 4MB ekran kartı

Multiplay • Internet (GameSpy), LAN (8 oyuncu)

ducatiworld racingchallenge



İşimin ustasıyım, motorun hastasıyım!







Baba yaz geldi, yollar motor doldu, ben hali hazırda bekar ve de yayayım.

- Nooluyo lam inek bilinçaltı? Nedir öyle "bekarım, mekarım" diye sayıklamalar?
- Yok abi, hani ilgilenen olursa diye...
- Sus, ense köküne sıcak demirle "Ben bir buzağıyım!" diye damga basarım senin! Serseriye bak sen!
- Abi o diilde, geçen yolda bir Ducati Monster gördüm, nasıl bööle mat siyah, amcam egzosları da açtırmış. O çift silindirli V motor nasıl gürlüyoooo...
- Bunun gibi mi yani?
- Aney, o ney?
- Nıhahahaaa, yarış oyunu olm, tamamen Ducati motorları konu alıyor.
- Hadi yaaa? Hastasıyım olayın, o ne kullandığın?
- 50'li yıllardan kalma bir yarış motoru, şimdi klasikler için düzenlenen yarışlara katılacam. Ödül fena diil, oradan iyi para gelirse sağlam bir SP alıp donatacam. Garajda daha çok boş yer var...

Birkaç saat sonra...

- Oyyyyy, gene tamgaz duvara yapıştım! Anam anam, *ne sürüklendim beee*...
- Eh ama, kaçtır diyorum viraja girmeden gaz kes, açıktan yat, apeksi gör ve dizinle takip et diye sana! Viraja dümdüz kamyon gibi girilir mi a öküz?!
- Klavyeyle bu kadar yapabiliyorum abi naapim? Çok hassas bu aletler yaaa, cart diye yatıyo!
- Senin keyfini mi bekleyecekti koskoca motor? Adam ol düşme, eşşek!
- Neyse ki hasar filan almıyoruz da yarışa hemen devam edebiliyoruz.
- Eeeee, motor bu olm, gerçekte 200'le duvara patlatırsan kalan ömrünü poster olarak geçirirsin.
- Tabii motor için de aynı şey geçerli. Herhalde cicili bicili makinelerinin kazada ne hal aldığını kimse görmesin istemiş Ducati fabrikasındaki amcalar.
- *Baba sen kullandın, harbiden bu kadar tehlikeli mi yaw motorlar?*
- Yavrum sen dangalak gibi kullanırsan tank bile tehlikelidir. Hıyarın biri Leopard ile sürat denemesi yaparken kayaya çakmıştı kendini, tankta hasar yoktu ama, herif bayağı bir süre şaşı bakmıştı.
- Yani motor artistik kaldırmaz diyosun?
- Hiç kaldırmaz. Öyle sürat denemesi yapacam, hatunlara hava atacam felan dersen, kısa zamanda yolcu olursun. Ayrıca unutma ki bu memlekette araba ve bilumum araç kullanıcılarının büyük bir kısmı aslında hiçbir halt kullanmayı bilmiyor.



Motor iyi de, beni niye kazma gibi çizmişler!?

Neredeyse topu körlemeye gidiyor. Eh, en büyük tehlike de onlardan geliyor zaten.

Bir müddet daha geçer...

- Yaw hadi o motora param yetmiyo, peki bu yarışlara niye almıyorlar beni?
- Evladım, güzelim, soyulmuş sığır sosisi kılıklım, baksana ekranda ne diyor! O yarışlara katılmak için uygun yarışçı lisansı ve motor isteniyor. Sende motor var ama lisans yok, önce testleri bitirip lisans alman lazım.
- Üffff, ne çok motor var ilanlarda be! Hüh, fiyatlara gel!
- Onlar özel yarış motorları, o yüzden öyle. Sen eldeki motora birkaç yeni parça felan takıp idare et biraz daha.
- Hmmm, ya bu arabirim sanki şeye benziyo...
- Konsol oyunlarına mı? Bana da öyle geldi. Üstelik Multiplayer seçeneği de yok. Sanki sonradan PC için port etmişler gibi. Ama çok kötü olmamış.
- Grafikler iyi canım, motor sesleri de çok süper. Yalnız müzik kulağımı beter etti yaaa...
- Al, kapattım. Arada oyunu kaydetmek istersen, kayıt seçeneği "Single Race" şıkkının altında, unutma.
- O ne ya, çok saçma bi yere koymuşlar!
- Maalesef. Üstelik dikkat ettin mi bilmem ama, yapay zeka sürücüler bazen aşırı saçmalıyorlar.
- Heee, biliyom. Özellikle heriflerle ne zaman çarpışsam genellikle benim düşmem ve onların çarpışmaktan hiç kaçınmaması çok sinir bozucu! Gıcık oldum hıyarlara yaaa, gelip gelip bindiriyolar! Al gene vurdu herif, Allaaaammmm!...
- Fena oyun diil yaw, ama pist sayısı az sayılır, bir zaman sonra bayıyor. Şahsen bazen motoru rölantiye takıp pist kenarına bırakıyorum. Sonra da sesi kökleyip öylesine motor sesi dinliyorum, yarışmak baydığında iyi oluyor öyle.
- Hadi ya? Az manyak diilsin abi ha! Ehu ehu ehu...
- Lan! Ne dedin sen bana bakayım?
- Eöööö, ben... Ben bişii demedimmmm...
- Kaçma lan, kaçmaaaa!... ■ ■ ■

Maddog | mad@i.m

DUCATI WORLD – RACING CHALLENGE **75**

Grafik • *Genel olarak grafikler fena sayılmaz, özellikle oyundaki* sürat duygusu oldukça iyi verilmiş.

Atmosfer • Fena değil, ancak oyunda açık bir hedef olmaması bir zaman sonra baymaya başlıyor.

Ses • Özellikle motor sesleri bir hayli başarılı, ancak müzikler için aynı şey söylenemez.

Oynanabilirlik • Yarışlar gittikçe zorlaşıyor, çünkü motorlar daha hızlı ve pistler daha zorlu bir hal alıyor. Rakiplerin sayısı daha fazla ve yapay zekaları daha gelişmiş olsa, sorunların büyük kısmı çözülecekmiş aslında.

TEKNİK BİLGİLER **YARIŞ**

Bilgi İçin • www.acclaimworld.com
Yapım • ATD
Dağıtım • Acclaim

Minimum Sistem • P2-266, 32 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 50 MB sabit disk alanı.

Multiplayer • Yok

london racer

Biz Londra'da her gece mehtaba çıkardık.

İstanbul'da son iki senedir yapılan tekne yarışlarını sanırım duymuşsunuzdur. Eveeet peki o zaman bana bu yarışların ismini söyleyin bakalım? Aklınıza gelmedi mi? Ofisteki arkadaşlara soruyoruz o zaman. Sinan çık o masanın altından! Tuğbek sende kasanın arkasına saklanma bakayım! Doğru cevabı bilen var mı? Yok mu? O zaman yazıya devam ediyoruz. İşte bu yarışlara özenen bir grup programcı da oturup Londra'nın kanallarında sürat motorlarıyla yarış yapılan bir oyun hazırlamışlar. İyi de yapmışlar... (bu paragraftan ilgisiz yazarımızın o bahsettiği yarışların adını bulamadığını anlıyoruz - BLX)

Oyunun başında Championship'e girdikten sonra birbirinden farklı özelliklere sahip bir çok sürücüden birini seçiyorsunuz. Burada benim size tavsiyem Plenty olacaktır. Çünkü hızlanması diğer sürücülere göre daha iyi. Sakın Cap'n Ahab gibi gereksiz sürücülerle vakit kaybetmeyin. Burada boğaz gezisine değil yarışa çıkıyoruz, takalara yer yok burada. Sürücü seçerken bazılarını seçemediğinizi fark etmişsinizdir. Yarışları kazandıkça bu sürücüleri de seçebileceksiniz.

LTR'da Londra dışında Amsterdam ve Venedik gibi başka şehrin kanallarında da yarışabiliyorsunuz. Bu yarışların hepsinde elde ettiğiniz sonuçların toplamına göre ise kupa alıyorsunuz. Yani bir oyunda ikinci gelirseniz öteki oyunda birinci gelip birde geçen oyunda sizi geçeni üçüncü yapabilirseniz kupaya siz daha yakınsınız demektir.

Bonusta toplarmışız

Yarışırken yolda bir çok bonus toplayabiliyorsunuz. Zaten oyunun asıl eğlencesi de bu bonuslarda gizli. Bunlar üç atımlık torpidolar, bir çift güdümlü füze, rakibinizin üstünden atlamanızı sağlayan bir bonus, üç kullanımlık mayın bonusu ve Turbo bonusu var. Bu bonuslardan özellikle Turbo'yu çok kullanacaksınız çünkü hızınızı çok arttırıyor. East London, West London, Amsterdam ve Venice kanallarından birinde dolaşırken bonusların yerlerini çok iyi ezberleyin.



Manzaraya bak! Keşke piknik tüpünü de getirseydik.



Bonusları CTRL tuşuyla kullanıyorsunuz ve ENTER tuşuyla yenisini almak için atabiliyorsunuz. Üzerinizde her zaman bir tek bonus taşıyabiliyorsunuz yani biriktirmek gibi bir lükse sahip değilsiniz. Ayrıca en son hangi bonusu aldığınızı da iyi ezberleyin çünkü üzerinizde ne olduğunu gösteren herhangi bir belirteç yok.

Kanallarda yarışırken en değerli yardımcınız tabi ki harita olacaktır. Alternatif yolları iyi gözlemleyip rakiplerinize nazaran avantaj kazanmanız buna bağlı.

Oyunda Championship dışında kanalları iyi tanımanız için bir kaç quick race oynamanızı tavsiye ederim. Sightseeing ise gayet gereksiz bir seçenek. Zaten grafik olarak çok başarılı olmayan oyunda boş kanalları dolaşmak ne kadar zevksiz oluyor tahmin edebilirsiniz.





LONDON RACER	48
Grafik • Her tarafta birbirine yapışık duvarlar görüyorsunuz. Pek bir estetiği yok.	
Atmosfer • O da ne? Biraz can sıkmaktan başka bir işe yaramıyor ki.	
Ses • Şu ses biraz egzozu andırıyor galiba ama anlayamadım? Ha motor sesiymiş evet.	
Oynanabilirlik • Aaa hayret güzel bir şey buldum. Evet oyunda tek işe yarayan yer burası ama bu da monotonluktan kurtulmaya yetmiyor.	

Yarış kazanmak için

Yarışırken size tavsiye edebileceğim en sinsice taktik hemen öne geçip bonuslardan Turboları ilk önce toplayarak rakiplerinizle aranızı açmanız ve ondan sonra Turbolar dışındaki tüm bonusları alıp bırakarak rakiplerinize alacak bir şey bırakmamak. Turbo dışında mayınları çok dar dönemeçlere serperek rakiplerinize hiç şans tanımayabilirsiniz. Birisi mayına çaptığında ya da vurulduğunda suda bir dalgalanma oluyor ki bu da sizi rotanızdan saptırabilir dikkatli olun. Eğer yakınınızda bir rakibiniz varsa ve sizde torpidoları almadan rakibinize bırakmışsanız arkanıza sık sık bakarak torpido atıp atmadığını kontrol edin. Sonuçta hasar almak gibi bir şey söz konusu değil fakat rotanızdan ciddi sapmalar olacağından ve takla atan bir tekne kolay kolay kendini toparlayamadığından çok zaman kaybedebilirsiniz.

London Thames Racer paranızın karşılığını tam olarak verebilen bir oyun değil. Özellikle grafik ve oynanış olarak büyük eksikleri var. Piyasada çok daha kaliteli başka yarış oyunları mevcutken bununla zaman kaybetmeyin. ■ ■ ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ	YARIŞ
Bilgi İçin • www.davilex.com	
Yapım • Davilex	
Dağıtım • Lost Boys	
Minimum Sistem • Pentium 200Mhz , 32 MB RAM	
Multiplay • Yok	

tvstar



Şöhrete giden yol dedikodudan geçer...

Kim yıldız olmak istemez ki? Parlak spotlar altında boy göstermek, harcayamayacağınız kadar para kazanmak ve iç çamaşırı değiştirir gibi sevgili değiştirmek kulağa çok hoş geliyor, değil mi? Tabii zirveye çıkan basamakları tırmanmak o kadar kolay değil; özveri gerektiriyor. Neyse ki ülkemiz için bu durum geçerli değil; bir günde şöhret olabilir ve yine o günün sonunda poponuza bir tekme yiyebilirsiniz. Bu alemde rakiplerin gözünün yaşına bakmak yok. Sadece entrika var. Rekabet dünyasına hoşgeldiniz...

Şov Zamanı!

TV Star, medya sektörünü esas alan bir strateji oyunu (veya televizyon kanallarını ele alan bir kara komedi). Oyunumuz dinamik bir video klip eşliğinde perdelerini açıyor. Evet, siz bir "wannabe"siniz; yani bir şöhret heveslisi. Öncelikle tipinizi ve özelliklerinizi belirlemelisiniz. Tipler çok komik, ne ararsınız var (Marilyn Manson gibi). Bu karikatürize karakterlerin altında özellikleri yer alıyor. Cazibe, sevgili bulma şansınızı artırırken zeka bulduğunuz haberlerden daha çok puan kazanmanızı ve cebi şişkin olmak da daha fazla para yapmanızı sağlıyor.

İşe yerel bir televizyon kanalında temizlik işçisi olarak başlıyorsunuz. Tipiniz ne olursa olsun ('Mavi İstiridye' barının müdavimi olsanız bile), o tulumu size giydiriyorlar ve terfi ettikçe bunu diğer 'statü' kostümleri takip ediyor. Başlangıçta küçük bir şaşkınlık yaşayabilirsiniz; çünkü elinizde paspasla ofise giriyor ve bir sürü konuşma balonuna maruz kalıyorsunuz. Aslında olay göründüğü kadar karmaşık değil. Amacınız yükselmek ve bunu da ancak başkalarının işini elinden alarak yapabilirsiniz. Her pozisyonun belli bir taban puanı var ve siz o puana ulaşınca üzerinizdeki kimse onunla laf düellosuna tutuşarak kademe atlayabilirsiniz (temizlik işçisiyken getir-götür adamı olmak gibi). Eğer yeterli puana sahipseniz, birden fazla kademe atlamak da mümkün.

Peki puan nasıl toplanıyor? Faks makinesine ve posta kutusuna gelenleri haber editörüne (bir köşede bostan korkuluğu gibi dikilen kellı felli şahsiyet) vermek, sizin en büyük puan kapınız olacak. Kademe atlayınca kendi masanız oluyor ve haberler de ayağınıza geliyor. Yerde gördüğünüz "gizmo"lara dikkat! Bu herhangi bir şey (Britney Spears'ın külodu gibi) olabilen zımbırtılar size hem puan getiriyor, hem de özelliklerinizi geliştiriyor; ayrıca onları satmanız da mümkün. Zamanınızın çoğunun ofiste geçmesi aşk hayatınızı engelleyecek değil ya, gün boyunca boş durmayıp ahlaksız teklifler yapabilirsiniz. Biriyle çıkarak onun sırlarını öğrenebiliyor ve tabii ayrılınca da bu sırları açık ederek puan kazanabiliyorsunuz (arkadan vurmak diye buna derim). Gelelim laf düellolarına, genel kültürünüz ve İngilizceniz iyiyse çok zorlanacağınızı sanmıyorum; yine de soruların cevaplarını takip etmekte yarar var (tereciden aldığınızı tereciye satın). İş saatleri dışında partilere ve barlara takılıyorsunuz; içkinizi yudumlarken boş durmayıp birkaç soru-cevap yaparsanız, sağlam puan götürebilirsiniz.



Parti zamanı! Sorulara devam...



Bunu da bilirse, ayvayı yedik...



Yeni bir kanal, yeni bir başlangıç demek.

Şimdi sırada hava durumu...

TV Star, çok iyi bir konsept yakalamış olmasına rağmen teknik yetersizlikler ve kendini tekrar etmesinden dolayı puan kaybediyor. İzometrik bir perspektiften gördüğümüz oyun alanı çok rasgele kullanılmış. Grafikler şirin ama yeterli değil; sanki son anda kotarılmış bir halleri var. Arayüzün sadece bir kısmı adam gibi çalışıyor. Ayar yapmak gibi bir şey söz konusu değil (bir save ve bir çözünürlük hakkınız var). Her yeni kanala geçtiğinizde tekrar temizlik işçisi olarak başlamanız ve aynı aşamalardan geçmeniz, birkaç kanal sonra insanı oyundan soğutuyor. Her şeye rağmen ilginç bir oyun, umarım devamında (tabii yapılırsa) eksikler giderilir. ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr

TV STAR | **65**

Grafik • Grafikler şirin ama tekdüze. Her şey gibi animasyonlar da kendini tekrar ediyor. Giriş videosu çok eğlenceli.

Atmosfer • Bir televizyon kanalı atmosferinden söz etmek zor. Etrafta koşuşup duran konuşma balonlarından başka bir şey yok.

Ses • Seslendirme fena değil (özellikle laf düellolarında). "Wannabe" şarkısı güzel ama diğer müzikler vasat.

Oynanabilirlik • Oyun eğlenceli başlıyor ama tekrar olayı bir süre sonra can sıkıyor. Bu tarz bir oyun için arayüz çok daha şık olmalı.

TEKNİK BİLGİLER | **STRATEJİ**

Bilgi İçin • www.montecristogames.com
Yapım • Bonnier Multimedia/Vision Park
Dağıtım • Monte Cristo

Minimum Sistem • Pentium 133, 32MB Ram, 100MB sabit disk alanı, 2MB ekran kartı

Multiplayer • Yok

x-comenforcer

Zuzaylılar geliyor. Evet, yine!



İlk X-COM oyununun üzerinden bayağı bir zaman geçti ama efsane öyle ya da böyle hala devam ediyor. Sıraya dayalı taktik oyunlarının babası sayılan X-COM, son yıllarda birçok farklı türe de el atmış durumda. Bir uzay simülasyonu olan X-COM Interceptor ve bir e-mail oyunu olan X-COM First Alien Invasion bu türlere iki somut örnek. Sanırım dört gözle beklenen X-COM Alliance çıkana kadar X-COM Enforcer ile idare edeceğiz.

Bu sefer de aksiyon...

Efsane bu sefer de aksiyona el atıyor. X-COM Enforcer, sapına kadar bir third-person shooter. Senaryomuz eski tas eski hamam; uzaylılar dünyayı istila eder ve size de kahraman olmak düşer. Oyunda, kendini uzaylılarla mücadeleye adamış profesör Able Standard'ın tasarladığı Enforcer adındaki robot askeri kontrol ediyorsunuz. Profesör direktifleri ve tavsiyeleri ile oyun boyunca sizi rahat bırakmıyor. Bu hem dünyalı hem de uzaylı teknolojisini kullanabilen robot oyunun başında laboratuvardan bir kopuyor ki geri döndürebilene aşkolsun. Amacımız her türlü uzaylıyı dünyaya geldiklerine pişman etmek ve aciz insan ırkını uzaylı gazabından korumak.

Oyunumuz 21. yüzyıl Amerika'sında geçiyor. Enforcer'ın, uzaylı avlamak için girmediği delik yok gibi; sanayi bölgeleri, şehir sokakları, alışveriş merkezleri, kanalizasyonlar, süpermarketler, ve benzeri cam çerçeve indirebileceğiniz mekanlar. Geniş meydanlardan çok klostrofobik geçitlere yer verilmiş. Her bölümden önce kısa bir görev özeti karşınıza çıkıyor; bölgeden uzaylıları temizle, insanları kurtar, terliklerimi getir gibi okumadan pas geçeceğiniz laflar. Neyse ki uzaylıların çeşitli olması oyuna biraz renk katıyor (ıvır zıvır bir sürü tip var). Kafanızı nereye çevirirseniz çevirin, en az bir yaratıkla karşı karşıya geliyorsunuz. Durmadan çoğalmalarını engellemek için 'transporter' denilen ışınlama aletlerini yok etmelisiniz. Tabii bir de "boss"lar var. Onların icabına bakmak biraz tecrübe gerektiriyor. Düşman gittikçe güçleniyor ama siz de bölüm aralarında puanınıza göre yeni silahlarla tanışıyor ve özelliklerinizi geliştiriyorsunuz. Uzaylıların en klasik taktiği yavaş yavaş etrafınızı sararak, üzerinize çullanmak. Bu tip durumlarda hemen çemberi en zayıf noktasından yarıp tabanları yağlamalısınız. Silahlarınıza gelince, ne ararsanız var desem yeridir herhalde; lazer topu, pompalı tüfek (kalabalık uzaylı grupları için birebir), roketatar, alev silahı, vs. Hangi silahı hangi ortamda kullanacağınızı bilmek de önemli. Sadece bir silah taşıyabildiğinizden, her önünüze gelene kucak açmamalısınız (silahlar zırt pırt önünüze çıkıyor, aman dikkat). Uzaylıların kökünü kazırken, birtakım harflere rastlayacaksınız; şifre kelimeyi oluşturduğunuzda ise 'bonus' bölümün kapıları size açılacak.

Patronun size bir mesajı var...



Işınlama makinelerini yok edin ki uzaylılar çoğalamasın.



Oyun boyunca çok çeşitli silahlarınız olacak.



X-COM ENFORCER	72
Grafik • Grafikler hiç fena değil, özellikle Enforcer özene bezene hazırlanmış; uzaylıların animasyonları biraz vasat kalmış.	
Atmosfer • Oyunda bir arcade atmosferi hakim. Jetonu atmanızla er meydanına dalmanız bir oluyor. Ara demolar aksiyonu iyi tamamlıyor.	
Ses • 3D bir ses sisteminiz varsa, yaşadınız demektir. Silahların ve uzaylıların sesleri içinize kadar işliyor.	
Oynanabilirlik • Hem jet motorlarını hem de diğer kontrolleri aynı anda rahat bir şekilde kullanamıyorsunuz.	

X-COM göze de hitap etmeye başlıyor...

Grafiklerin gerçekten üzerinde uğraşıldığı belli; özellikle Enforcer'ın kendisinin modellemesi ve animasyonları çok iyi. Uzaylılar da göze hoş geliyor ama hareketleri biraz sıradan. Çevresel grafikler dokusal anlamda çok görkemli olmasa bile size mekanı rahatça algılayabilmenizi sağlayacak kadar iyi (sağolsun Unreal motoru). Renkler yerinde kullanılmış, özellikle ışınlanma efektleri çok sağlam. Sabit bir üçüncü şahıs perspektifi kullanıldığı için bazı şeyleri gözden kaçırabiliyorsunuz. Ses efektleri de grafikler kadar kaliteli. Uzaylıların ölüm çığlıkları çok ilginç. Profesörün sesi biraz kulağınızı tırmalayacak ama onu da idare etmek gerek (yaşlı başlı adam sonuçta). İlgilenenlere bölüm editörüne bir göz atmalarını tavsiye ederim. Oldukça detaylı hazırlanmış.

X-COM Enforcer, X-COM fanatiklerini muhtemelen tatmin etmeyecek ama kendi türü için nostaljik bir dönüş sayılabilir. Enforcer hareketli birkaç gün geçirmek için ideal bir oyun. ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ **3D AKSİYON**

Bilgi İçin • www.xcomenforcer.com
Yapım • MicroProse
Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • Pentium II-266, 32MB Ram, 500MB sabit disk alanı, 4MB ekran kartı

Multiplay • Internet (GameSpy), LAN

emergencyroom3

Bu oyunu bir doktor neden oynasın ki? O zaten gerçeği ile oynuyor.

Bir oyunun tıpla alakası olması beni nasıl mutlu etti anlatamam. Sonunda siz de bizim çektiğimiz zorlukları görüp bize hak verebileceksiniz. Neyseki sanal dünya bunu zararsız bir şekilde denemenize olanak veriyor. Tüm tıpçı kimliğimi ortaya koyarak sizlere bu oyunu inceliyorum.





Çocuum rahat dur evladım alacam kanını dur dövecem şimdi seni!

Sanal dünyada tedaviyi herkes yapar

Gelelim oyunun ne olduğuna. Aslında oyun demek pek doğru değil. JPG'lerden ve buttonlardan oluşan bir arabirim. Olaylar bir hastanenin acil servisinde geçiyor. Amacınız gelen hastalara doğru kontrolleri yapıp doğru teşhisi koyup, tedavisini eksiksiz yapmak ve bunu raporlara geçmek. Dışarıdan kolay gibi gözüküyor fakat oyun ciddi derecede tıbbi bilgi ve İngilizce gerektiriyor. Latince kelimeleri ve aletlerin isimlerini bir süre sonra çözeceğinizi varsaysak bile doğru yerde doğru şeyi kullanmak şansa kalıyor. Oyun öyle ki, bir doktora verip doğru yapıp yapmadığını kontrol edebilirsiniz.

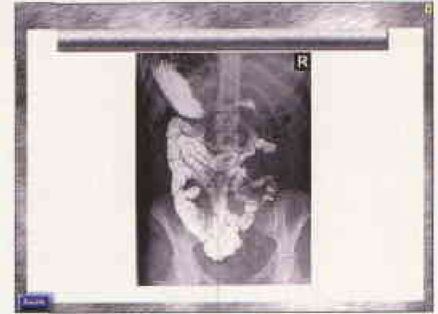
Her yer arabirimden oluşuyor. Oyun Macromedia ile yapıldığı için grafiksel açıdan hiç bir şey beklemeyin. Oyunda animasyon sıfıra yakın. Sadece sağa sola hareket eden bacaklar kollar görebilirsiniz. Bir çok ara demo var. Demolar için video kayıtları kullanılmış. Başlangıçta sarışın bir hemşire teyze bize ortamı nasıl kullanacağımızı gösteriyor. Oyun içinde gezebileceğimiz yerlerden en sık uğramamız gereken hasta kabul bölümü. Burada yeni gelen hastaların dosyalarını alarak onları tedaviye gidiyorsunuz. Bunun dışında ortamdaki bir bilgisayar da size hastalıklar hakkında açıklayıcı bilgiler veriyor. Buradaki bilgilerin hepsi gerçekçi ve doğru. Ayrıca bir çok sık görülen acil hastalık hakkında ilgili bölüm var. Diğer gideceğiniz yerlerden biri tedavi odası. Burada hastalara ufak çaplı tedavileri yapıyorsunuz. Örneğin dizini burkan birine müdahale burada yapılıyor. Bunun dışında iki tane de travma odası var. Buralara acil hastalar geliyor. Örneğin silah yaralanmaları, kalp krizi gibi ciddi hastalar.

Gelsene Çapa'ya Acile!

Tedavi sırasında yapılabilecek şeyler beni oldukça şaşırttı. Açıkcası bu kadar ayrıntı beklemiyordum. Yanı cerrahi müdahaleler, röntgen ve MR çekimleri, her türlü testler ve elektroşoka kadar herşey var. Burada size palm denen cep bilgisayarınız yardım ediyor. Yani palm'ınızı açıp hangi işi yapmanız gerektiğini öğrenebilirsiniz. Fakat palm'ınızı her açtığınızda oyun sonunda alacağınız puan düşüyor. Her hastayı tedavi ettikten sonra ilgili raporu doldurup imzalamalısınız. Bu raporda "Yapılanlar", "Hastanın gideceği bölüm", "Orada yapılması gerekenler", "Tedaviden sonra yapılması gerekenler" ve "Teşhis" bölümlerini doldurup imzaladığınızda size bir puan veriliyor. Bu puana göre de hastane müdürü sizi seviyor veya sevmiyor.







Amanın bu adamda bir sürü organ var!



2. ve 3. metacarp'ın diafizlerinde fraktur var.

Her hastadan sonra yaptıklarınızın hangisi doğru hangisi yanlış veya neler eksik öğrenebiliyorsunuz. Yani bir doktor adayı için olabildiğince ideal bir CD. Oyundan çok bir ansiklopedi olarak görülebilir. Uzun süre bununla eğleneceğimi düşünüyorum. Çünkü sanal dünyada hastanın ağzı yerine boynuna entübasyon tübü sokunca kimse birşey demiyor. İlerde bana tedavi olmayın! ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

EMERGENCY ROOM 3 **65**

Grafik • JPG'lerden ibaret. Macromedia arabirimi kullanılmış. JPG'lerin üzerinde başarısız oynamalar yapılmış. Animasyon yok.

Atmosfer • Ara ara ölümcül bir hasta geldiğinde panik olduğumu hatırlıyorum. Ama bu ruhu herkes barındırmaz ki.

Ses • Dakikalarca diyalog var. Fakat herhangi bir efekt gerek olmadığı için kullanılmamış. Müzikler ise sakin sessiz midiler.

Oynanabilirlik • Tıpla alakanız veya bir sempatiniz yoksa 3 dakika bile dayanamazsınız.

TEKNİK BİLGİLER **STRATEJİ**

Bilgi İçin • http://www.legacyinteractive.com/
Yapım • Legacy Interactive
Dağıtım • Legacy Interactive

Minimum Sistem • PII 233, 32MB RAM, 117MB HDD

Multiplayer • Yok

LEVEL HIT



kohan immortalsovereigns



En sonunda strateji biraz değişti

Strateji türü uzun zamandır kendi içinde bir kısır döngüye girdi. Piyasaya sürülen tüm oyunlar kendilerinin diğerlerinden çok daha farklı olduğunu ve yenilikler içerdiğini öne sürüp duruyor da biz bir fark göremiyoruz artık. Ha aslında farklılıkları var, birinde orclar yeşilken ötekinde kırmızı, ya da birinde demir toplarken öbüründe ağaç kesiyoruz ! Aman ne farklılık ne çeşit !

Birbirine benzeyen bir sürü oyun ve çok parlak olmayan yapay zekalar bir yerden sonra farkına varmasak da biz oyuncuları köreltmeye başlıyor. Tüm oyunlarda aynı taktikleri kullanarak rahatça rakiplerimizin üstesinden geldiğimiz için yaratıcılığımız kayboluyor.

Ama bu güzel yahu

Kohan birbirinin benzeri bir çok oyun içinde "gerçekten" fakli bir yerde. Yapımcı grubu kafalarını kullanmış. Piyasadaki tüm oyunları önlerine almışlar sonra da tüm kötü yanlarını çıkarıp kendi yaratıcılıklarını üstüne ekleyerek orijinal bir oyun yapmışlar. Arayüzden savaş sistemine ve hatta ekonomik sisteme kadar bu orijinalliği her yerde hissediyorsunuz. Oynanış gerçekten kolay. Ama bu oyunun kolay olduğu manasına gelmiyor. Yapay zeka bir "gerizeka" değil. Canınıza okumayı öyle güzel başarıyor ki size anlatamam.

Fantezi yaratıklarının yaşadığı Khaldun adlı bir dünya da geçen oyunda gene kötü güçleri yok etmeye çalışıyorsunuz. Şimdi "o kadar orijinal dedin dedin gene aynı konuyu önümüze pişirip koymuş" diyeceksiniz ama biraz sabredin. Şimdi bu hikayede Kohan isimli ölümsüzler var. Tanrıların Khaldun'u yaratırken düzenin sağlanması için yarattığı bu ölümsüzler aslında öldürülebiliyorlar. Fakat ölünce bir mücevhere dönüşüyorlar. Dünyaları kötülüğün eline düştükten sonra acı çekmekte olan halk, belli bir ayinle Kohan'ların tekrar dünyaya getirilebileceğini keşfediyor. İşte bu keşifle beraber oyunumuzda başlıyor.

Kısa yoldan imparatorluk kurmak

Kohan şimdiye kadar gördüğüm en ayrıntılı tutorial'a sahip. Bu tutorial ile oyunu en ufak ayrıntısına kadar rahatça öğrenebiliyorsunuz. Bu kısmı geçerseniz de oyuna kolayca adapte olabilirsiniz fakat bazı önemli ayrıntıları gözden kaçırabilirsiniz o yüzden sıkılsanız da tutorial'ı oynayın. Oyuna ilk başladığınızda hemen ekonomik durumunuzu kontrol ederek size avantaj sağlayacak olan binaları ve upgradeleri çok kolay bir şekilde yapabiliyorsunuz. Klikleyin yeter. Ekonomiyi yönetmek bu kadar kolay. Yalnız kale çeşitleri çoğaldıkça düş- →



Savaşı yönetmek yerine seyredin yeter.



KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS	89

Grafik • Renkli ve ayrıntılı. Efektler çok güzel. Savaş sırasında etrafta uçuşan fireballların ve iceboltların hedefine vurup yarattığı etkiye kadar her şeyi tüm açıklığıyla görebiliyorsunuz. Ayrıca aradaki animasyonların kalitesi hiç fena değil.

Atmosfer • Senaryo ve görevler birbiriyle çok güzel örtüşüyor. Bu güzel paralellik bana Dark Omen'i hatırlattı. Zaten oyunda her stratejiden en güzel özellikler bir araya toplanmış.

Ses • Mükemmel. Ateşin yanışını da çeliğin sesini de ölüm çığlıklarını da gayet net duyabiliyorsunuz. Savaşın karmaşasını yansıtmak adına her şey düşünülmüş.

Oynanabilirlik • İşte en vurucu nokta. Oyun bu özellik üzerine kurulmuş. Ivır zıvırla uğraşmak yenine birliklerimizi kurup savaşa dalıyoruz. Savaş karışık değil, ekonomi çok kolay, harita basit. Eh daha ne diyeyim.

manınıza göre üreteceğiniz birimleri hesaplayıp öyle üretim yapmak zorunda kalıyorsunuz. Binaları yapmak için kaynak toplamak gibi bir uğraşınız yok. Her şey otomatik olarak yapılıyor. Yalnız bazen kaynakları toplamak için üzerlerine maden kurmanız gerekebiliyor ve bazen de birimlerinizin destek alması için haritada garnizonlar ve şehirler kuruyorsunuz. Fakat maden ve garnizonların mikro yönetimiyle uğraşmıyorsunuz.

Savaş ağırlıklı strateji budur

Oyunda birliklerinizi kurarken ilk defa karşılaştığım bir sistem kullanılıyor. Ön saflara dizeceğiniz birlik tipi, onu destekleyecek iki tip farklı birim ve başlarına da bir komutan veya Kohanlarınızdan birini koyarak birliğinizi kuruyorsunuz. Birliğinizi kurarken onu oyunda tutmak için gereken malzeme miktarını da görebilirsiniz. Eğer bu malzemelerden birisi yeterli değilse oyunu onu otomatik olarak altın kaynaklarından karşılıyor. Böylece birliğinizi kurabiliyorsunuz fakat kaynaklar yeterli değilse bir süre sonra altın stok geliriniz eksiye düşebiliyor. Eğer paranız da biterse birliklerinize veda ediyorsunuz.









Bu taşların sırrı sonradan çözülüyor.

Birliklerinizi haritada dört kombinasyonda hareket ettirebilirsiniz. Soldan sağa sayarsak ilk ikon askerlerinizi en hızlı şekilde yürütmeye yarıyor. Bu kısa mesafeler için uygun bir yürüyüş şekli fakat bir yerden sonra yorulup durabiliyorlar. İkinci ikon ise askerlerinizi yorulmadan en hızlı şekilde yürütmeye yarıyor. Üçüncüsü hem hızlı yürümek hem de savaşa hazırlıklı olmak için en uygun mod. Dördüncü ve son ikon ise birliğinizi savaş düzenine sokuyor ve en yavaş şekilde yürüyorsunuz. Ne kadar hızlı yürürseniz savaş gücünüz o kadar düşer. Size tavsiyem daha önce geçtiğiniz ve düşman olmadığından emin olduğunuz yerlerde birliklerinizi ikinci ikonla yürütün ve savaş ihtimali olan yerlerde dördü seçin. Böylelikle hem zamandan hem de birliğinizin gücünden tasarruf etmiş olursunuz.



TEKNİK BİLGİ | **REAL TIME STRATEJİ**

Bilgi İçin • www.strategyfirst.com
Yapım • Strategy First
Dağıtım • Timegate Studio

Minimum Sistem • P III 300, 64 MB RAM

Multiplay • Ağ ve İnternet üzerinden

gayet kolayca tutabiliyorlar.

Son olarak...

Eski medeniyetten kalma harabelerin içinde Kohan madalyonlarına rastlayıp bunları kullanarak kendinize yeni silah arkadaşları edinebilirsiniz. Bu Kohanlardan en güçlü olanları sizinle bir sonraki

> «Savaş başladıktan sonra **yapacağınız** tek şey birliğinizi gözlemlemek.»

Birliklerinizin hepsinde belli bir görme mesafesi var. Bu hareket tipinize göre fark edebiliyor. Ayrıca yeryüzü şekilleri de görüşünüzü etkileyen başka bir faktör. Birliklerin bir çatışma çemberi var. Bu çemberin çapı içine giren her düşmanla askerleriniz otomatik olarak savaşmaya başlıyor. Savaş başladıktan sonra ise yapacağınız tek şey birliğinizi gözlemlemek o kadar. Eğer durum çok kötüye gidiyorsa veya birliğin başındaki Kohan ölüm tehlikesiyle karşı karşıya ise geri çekilme veya dağınık düzende kaçma gibi seçeneklerden birini seçebilirsiniz. Bunlar dışında savaşa herhangi bir şekilde müdahale edemiyorsunuz. Kohanlarınızı direkt olarak savaşa sokmak isterseniz resimlerinin altındaki command seçeneğini engage'e çevirin.

Şehirlerinizin ve garnizonlarınızın da tıpkı birlikleriniz gibi bir görüş mesafesi var. Bu mesafe içine giren askerleriniz otomatik olarak iyileşmeye ve eksik kadrolarını toparlamaya başlıyor. Eğer birliklerinizi uzun süre hareketsiz tutarsanız otomatik olarak siper kazıp bulundukları konumu güçlendiriyorlar ve herhangi bir saldırıya daha güçlü karşılık veriyorlar. Şehirler saldırıya uğradıklarında ise otomatik olarak bir grup asker ortaya çıkıyor ve şehri savunmaya başlıyor. Genelde en düşük düzeyde fakat kalabalık sayıda olan bu askerler küçük ve kalitesiz gruplara karşı şehirleri

bölümlere geçecektir. Düşman tarafında da kötü Kohanlar mevcut. Bu düşmanları çok güçlenmeden ezmek sizin için en hayırlısı olacaktır çünkü güçlendiklerinde gerçekten zorlayabiliyorlar. Hele birde en zor derecede oynuyorsanız inim inim inleyebilirsiniz. Oyun ilerledikçe daha da eğlenceli ve zor bir hal alıyor. İlk elime geçtiğinde Kohan'ı Warlords serisine benzetmiştim ve keşke Warlords'da da bunlar olsaydı dediğim çok özellik buldum. Eğer biraz dikkat ederseniz zaten ara yüzdeki ikonlardan bazı benzerlikler yakalayacaksınız.

Oyunda engineer birimi hayati önem taşıyor. Çünkü oyundaki garnizonları ve madenleri bu birimle kurabiliyorsunuz ve şehirler dahil her şeyi bu birlikle onarabiliyorsunuz. Koca oyunda en garibime giden özellik farklı birimlerdeki clericlerin diğer birimlerdeki askerleri iyileştirmemesi oldu. Ayrıca savaş durumu haricinde kendi birliklerindeki askerleri de iyileştirmiyorlar. Ancak savaşa girince birliklerindeki askerleri iyileştirmeye başlıyor. Bu ufak sorun dışında Kohan strateji seven herkesi kendine bağlayacak kadar güzel ve çeşitliliği olan bir oyun. Asla monoton olmuyor ve gerçekten sağlam bir senaryosu var. Uzun zamandır birbirine benzeyen oyunları oynamaktan sıkıldıysanız Kohan size ilaç gibi gelecektir. ■ ■ ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

f1 world grand prix 2000

Son kontrollerinizi yapın, yarış birazdan başlıyor.

Her yıl Formula 1 ve Grand Prix temaları o kadar çok firma tarafından didikleniyor ki oyuncular ister istemez hangi kokpite oturacaklarını şaşırıyorlar. Hasbro tüm bu kalabalığın arasından geçen sene Grand Prix World oyunuyla sıyrılabilmişti; bana göre menajerlik ve simülasyon türlerinin iyi bir karışımıydı. Bu sefer elimizde simülasyon özellikleri taşıyan arcade türü bir oyun var. Zaman zaman insanda jeton atma isteği uyandıran F1 World Grand Prix 2000, iki farklı oyuncu grubuna hitap etme kaygısıyla ortaya çıkmış olsa gerek.

Bir kez daha start çizgisindeyiz

F1 World Grand Prix 2000 kötü bir demo ve gaz bir müzik (new age tekno desem?) eşliğinde başlıyor. Oyun için 2000 F1 sezonunun tüm lisansları alınmış. 2000 FIA dünya şampiyonasına katılan takımların, arabaların ve pilotların hepsini bulmak mümkün. Birbirinden oldukça farklı iki oyun modu var: Arcade ve Grand Prix. Arcade adından anlaşılacağı üzere size oyun makinalarını aratmayacak bir yapıya sahip; spikerin şov tonundaki anonsuyla kendinizi bir anda pistte ara gaz verirken buluyorsunuz. Yarışın ilk ayağı İtalya'da gerçekleşiyor. Arcade modunun olayı, birtakım detaylarla uğraşmadan süratli bir şekilde yarışa girmeniz. Tempo hiç düşmüyor. Oyun içi mesajlar puntoları ve fontları ile bir arcade oynadığınızı vurgular nitelikte. Beş farklı kamera açısından yarışabiliyorsunuz.



Tek bir çizik görmek istemiyorum, ona göre!

Kariyer düşkünleri Grand Prix modunu seçmeli. Sezon boyunca sıralamada yükselmek için yarışlara girmenin dışında taktiksel kararlar veriyorsunuz. Bir anlamda kendi kendinizin menajerisiniz. Grand Prix modunda oynarken ilk göze çarpan şey sürüş fiziklerinin ve yapay zekanın arcade moduna göre daha gerçekçi olması. Sezona başlamadan önce bir "Süper Ehliyet" edinmek zorundasınız; yoksa kariyer yapmayı falan unutun derim (Coulthard olmak öyle sandığınız kadar kolay değil). Süper Ehliyet almak için 5 aşamalı bir testi başarıyla geçmek zorundasınız (test olayını yan sayfada ayrıntılı bir şekilde anlattığım için burada pek kurcalamak istemiyorum). ➔



Ters yöndesin kardeşim, görmüyor musun?!

F1 WORLD GRAND PRIX 2000	67
Grafik • Dokular çok tekrar ettiğinden yüksek çözünürlük bir şey ifade etmiyor. Araba modelleri güzel. Seyirciler rezalet. Başlangıç demosu kötü.	
Atmosfer • Müzik biraz gazlasa da o kadar havaya girdiğimi söyleyemeyeceğim. Çevresel grafiklerin zayıf oluşu herhangi bir atmosfer oluşmasına izin vermiyor.	
Ses • Sesler boğuk, özellikle motor sesleri birbirine karışıyor. Arcade modundaki spikere uyuz olmamak elde değil.	
Oynanabilirlik • Arayüz çok cansız; hiçbir numarası yok. İki farklı modun olması güzel bir şey. Kontroller basit; kısa sürede alışıyorsunuz.	


Viraja saatte 180 mille girersen olacağı budur işte...


Zincirleme çarpışmalara bulaşmamaya çalışın.



Beş zorlu sınav sizi bekliyor

İngiliz anahtarını gören var mı?

Formula 1 Grand Prix 2000, gelişmiş bir 3D motora sahip. Sürüş fizikleri (özellikle arabanın yol tutuşu) fena değil ama rakip takımların yapay zekaları biraz düşük kalmış. Hasar modellemeleri gerçekçi sayılabilir (en azından çarpışmalarla doğru orantılı). Hava şartları değişebiliyor ama sürüşünüzü pek etkilediği söylenemez. Çözünürlük 1600x1200 olabilirken dokuların gereğinden fazla tekrar etmesi grafikleri donuklaştırıyor. Ayrıca test sürüşlerinde kullandığınız arabanın rengi ve modellemesi çok kötü. Neyse ki detaylı araba modelleri durumu biraz kurtarıyor. Yine de piyasada çok daha detaylı grafiklere sahip yarış oyunları bulabilirsiniz.

Sesler biraz boğuk ama idare eder (EAX desteği var). Arcade modunda bir spiker kulağınızın zarını patlatacak şekilde bağırırken Grand Prix modunda pit amiriyle telsiz bağlantısı kuruyorsunuz. Replay olayını pek kıvıramamışlar, bir kere çok sönük ve durduk yere başlıyor. Oyunun genel özellikleriyle ilgili 30 farklı ayar var. Grand Prix modu ise değiştirilebilen 20 gerçekçi parametre içeriyor. Çeşitli teknik araştırmalar yaparak motor, vites kutusu, aerodinamik, pit ekibi ve frenler konusunda gelişmeler kaydedebilir, takımınızın kaderini değiştirebilirsiniz. Mutiplayer olmaması bir yarış oyunu için koca bir eksi bence. Formula severler alıp biraz takılabilirler ama onları bile yeni sezon başlayana kadar oyalayabileceğini hiç sanmıyorum. ■ ■ ■

Güven Çatak I guven@level.com.tr

«**Süper Ehliyet** almak için 5 aşamalı bir testi başarıyla geçmek zorundasınız; Coulthard olmak öyle sandığınız kadar **kolay değil.**»

TEKNİK BİLGİ | YARIŞ

Bilgi İçin • www.eidosinteractive.co.uk
Yapım • Eutechnyx
Dağıtım • Eidos Interactive

Minimum Sistem • Pentium II-300, 64MB Ram, 800MB sabit disk alanı, 8MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

F1 PİLOTU NASIL OLUNUR?



Bir F1 pilotu olmak için 'Süper Ehliyet' denilen trafik belgesini edinmeniz gerekiyor. Sakın hemen heveslenmeyin çünkü Süper Ehliyet manavdan alınmıyor (boru değil yani). Anlayacağınız öyle eskiden olduğu gibi tepeden inme McLaren pilotu olmak yok. Önce aşağıdaki 5 testi geçip 10 fırın ekmek yemeniz gerekli.

Kalkış

Şimdi kalkışın testi mi olur diyorsunuzdur. Evet, hem de bal gibi olur. Öyle motoru bağırtıp arabanın kıçını atarak kalkmak Grand Prix raconuna ters bir kerem. Hem zaman kaybetmemek hem de arka lastikleri eritmemek, kısacası *adam gibi kalkmak istiyorsanız*, eliniz el freninde ve ayağınızda gazda olsun. Kırmızılar sırayla yanarken siz de ara gazlar verin ve hepsi yanınca el frenini bırakarak olabildiğince çabuk hızlanın. Ara gazı köklemiş durumda el frenini bırakırsanız, ilk beş saniye olduğunuz yerde sayarsınız.



Sollama

Yarışta birinci olmanız için rakiplerinizi geride bırakmalısınız. Eğer onlara çarparak pistin dışına atamıyorsanız, manevra gücünüzü gösterip onları sollayabilirsiniz. Başarılı bir sollama yapmak istiyorsanız, kör noktada kalacak şekilde rakibinizin arkasına yapışın



(saatte 180 mille giderken bunu yapmak birazcık zor olacak). Hızınızı koruyun ve ilk uygun virajda cart diye sola kayarak viraj sonunda rakibinizin önüne geçmiş olun. Bu arada sollamanın yanı sıra sağlama da yapabilirsiniz.

Fren

İki yolla fren yapabilirsiniz; frene basarak ve vites düşürerek. Bu testte sizden istenen "S" biçimindeki virajlar silsilesini pistten çıkmadan, doğru noktalarda fren yaparak atlatmanız. 3, 2, 1 ve artık kontrol sizde. Düzlüğün hemen sonunda virajın başlangıcını görünce vites küçültmeye başlayın. Virajın iki kıvrıldığı noktada frene basarak arabayı ters yönde kaydırın. Böylece seri bir şekilde sağ ve sol yapıp pistten çıkmayacaktır. Söylemesi kolay ama iş yapmaya gelince sinirler biraz bozuluyor.



Viraj

Bu sefer olay direksiyona hakim olabilmekte. Test düz bir sürat yoluyla başlıyor. Yol böyle olunca, siz de gaza bir güzel asılıyorsunuz. Biraz sonra sağa keskin bir viraj çıkıyor karşınıza; aşağı yukarı 90 derece kadar (!). Bariyerlere toslayıp savrulmamak için viraja girmeden önce vitesi ikiye düşürün ve ani bir fren yaparak direksiyonu sağa kırın. Yalnız ayağınızı frenden çekmez ve sağa kırdıktan hemen sonra durumu toparlamak için biraz sola kırmazsanız, kendinizi yine bariyerlere yapışmış bir şekilde bulursunuz. Virajdan hemen sonra yine bir düzlük ve yine keskin bir viraj sizi bekliyor (ama bu sefer sola!).



Tam Tur

Evet, yüzdük yüzdük sonuna geldik. Şimdi öğrendiklerimizi tekrarlama zamanı. Yukarıdaki adımları başarılı bir şekilde arkanızda bırakarak bir turu tamamlamalısınız (evet hepsini birden!). Biraz saçınızı başınızı yolacaksınız



ama bu sınavı da geçince pırıl pırıl bir kariyer, patlatılmaya hazır şampanyalar ve tabii ki bikinili kızlar sizi bekliyor. Yarış oyunlarına yatkınsanız, çok zorlanmadan testleri geçebilirsiniz ama eğer direksiyonun başına daha yeni geçiyorsanız, vay halinize!

stunttrackdriver2
get'ndirty

Keşke herkes bu kadar basit olarak bu kadar eğlenceli oyun yapılabileceğini anlayabilse...

Tamam kabul ediyorum. Ben araba yarışı oyunlarını çok seviyorum. Delicesine seviyorum. Ama bari bunun gibi eğlenceli oyunlar yapsınlar arkadaş. Yarış oyunları iki pedal bir şanzımandan ibaret olmasın. Gerçek araba fiziğine uymasın. Neden onları yapmak kolay da uçuk fikirlerle oyun yapmak bu kadar zor. Madem araba yarışlarında gerçekliği yakalayamıyorsunuz bari bunu yapın! Tamam arkadaşlar sakinim. Sakinim.... Hörr! Gırrr! Burrr!... Zırt zort!!!!?!???!?!?



Aman bu yaratık nedir?

Düz gitmek?

Stunt Track Racing ikinci oyunuyla dört tekerlek üzerinde durmanın sakıncalarından bahsediyor. Evet tam manasıyla sakıncaları. Mattel Interactive'in dağıtımını yaptığı oyunda aynı firmanın oyuncak olarak da piyasaya sürdüğü ufak yarış arabalarını kullanıyorsunuz. İlk oyundaki mantığa bağlı kalınarak ve üzerinde birçok değişiklik yapılarak eğlence katsayısı tepelere taşınmış. En büyük değişiklik parkurlarda olmuş. Şimdiye kadar gördüğüm en ilginç arka plan bu oyunda kullanılmış. Arka planda sanki video oynuyor ve siz de bu videounun için de yarışınızı yapıyorsunuz. Arka plandan sanki ekrandan çıkacakmış gibi bir kurbağa koşuyor. Tabii sizin arabalarınızın da oyuncak olduğunu düşünürsek kurbağa godzilla boyutunda oluyor. Bu da ekranda sürekli dinamizmi sağlıyor.

Oyun tam anlamıyla yarış oyunu değil. Çünkü karşınızda rakip yok. Sadece zamana karşı yarışıyorsunuz. Her haritanın belli bir zamanı var. Toplam 6 adet haritayı takılmadan geçmek özellikle son haritalara doğru oldukça zor. Çünkü atacağınız herhangi bir ters takla o haritayı zamanında bitirmenizi engelliyor. Asıl zor olan ise bir haritayı gereken zamanda geçemeyince haritalara tekrar baştan başlamanız gerekmesi. Yani bütün uğraşlarınızla geldiğiniz 5. haritayı geçemeyince baştan oynamalısınız. Haritaların dizaynı da arka plan dizaynı gibi ilginç. Normal yolda neredeyse hiç gitmiyorusunuz. Sürekli farklı platformlar arasında zıplıyorsunuz. Bu platformlar bazen bir sandalyenin kolu bazen de bir kovanın yanı olabiliyor.

Kur kur gitsin

Toplam 12 adet araç kullanabiliyorsunuz. Fakat başta sadece 3 arabanız oluyor. Oyun içinde yaptığınız hareketlere göre ödül olarak yeni araçlar açılıyor ve onları kullanabilir hale geliyorsunuz. Araçların arasında hız ve hareket kabiliyeti olarak ciddi farklar. Belli bir rampada bazı araçlar üç takla atabilirken bazıları beş tane atabiliyor. Bu yüzden bazı araçlar hiç kullanılmıyor bile. Oyunda iki mod var. Arka arkaya bütün haritaları oynayabileceğiniz ve haritaları teker teker oynayabileceğiniz modlar. Fakat iki adet harita açık olmadığı için bütün haritaları oynamak için arka arkaya oynama modunda haritaları açmalısınız. Grafiklerle ilgili ayarları oyun dışında yapmanız gerekiyor. Oyun içinde fazla ayar yok. Kontroller konusunda readme dosyası yardımcı oluyor.

Ekranda hareket varken siz hareket etmeseniz olmaz demişler ve arabanıza artislik hareketler yapma kabiliyeti eklemişler. Arabanızın tekerlekleri yerden kesildiğinde siz tamamen serbest kalıyorsunuz ve istediğiniz yönde hareketler yapabiliyorsunuz. Aracınız toplam 3 yönde dönebiliyor. Bunları olabildiğince fazla sayıda ve çeşitte arka arkaya sıralamalısınız. Tek eksende veya üç eksende tek veya 5 takla atmanın çok farkı var. Ne kadar çok hareket yaparsınız yere indiğinizde o kadar hızlı gidiyorsunuz. Bu da size ciddi derecede zaman kazandırıyor. Fakat taklaları atacağım derken zamanında yere inebilecek duruma gelmezseniz burun üstü çakılabilirsiniz. Bu yüzden haritaları iyi bilmek bunun için de haritaları tek tek oynamak gerekiyor.

Stunt Truck Racing şimdiye kadar dört tekerlek üzere yapılmış en eğlenceli yarış oyunu. Bu kadar basit teknikle bu kadar eğlenceli oyunlar yapmak mümkünmüş değil mi? CD'si bir köşede bulunsun sıkıldıkça açıp gönlünüzce takla atın. ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Arabamı kuruyorum, oyunumu oynuyorumm..





STUNT TRACK DRIVER 2	78
Grafik • Render grafiklerin yanında değişik arka plan da oyuna dinamizm katmış. Özellikle arka plan tekniği ilginç.	
Atmosfer • Kendimi koca bir hayvanat bahçesinde kurbağaların arasında oyuncak arabanızla oynarken buldum.	
Ses • Etraftan gelen doğa sesleri çok başarılı ve atmosferi yüksekte tutuyor.	
Oynanabilirlik • Sadece dört tuşla bu kadar uzun oynama süresi ve bu kadar bağımlılık başka hiçbir oyunda yok.	

TEKNİK BİLGİ	YARIŞ
Bilgi İçin • www.mattel.com	
Yapım • Mattel Interactive	
Dağıtım • Mattel Interactive	
Minimum Sistem • P 166, 32MB RAM, 90MB HDD	
Multiplay • Yok	

ripmaxrcsimulator

Artık model uçaklar da modelleniyor...

Her şeyin küçüğü güzeldir derler ya işte bu da öyle bir durum. Şu ana kadar elime birçok simülasyon geçti ama bir model uçağı kontrol edeceğim hiç aklıma gelmezdi. Onlarla uçarken, öyle uğraşmanız gereken konvansiyonel detaylar veya tamamlamanız gereken 'top secret' görevler yok. Ne uçaksavarlar sizi indirebilir ne de ısı güdümlü roketler size kilitlenebilir. Sadece gökyüzünde serbestçe süzülmek var; tıpkı bir barış güvercini gibi.

Joystick yerine uzaktan kumanda

Uçabileceğiniz birçok farklı uçak mevcut; sonuçta hepsi model uçak ama motor güçleri ve kanat açıklıkları değişebiliyor. Uçtuğunuz yerler de çok çeşitli. Derin bir kanyonda süzülebilir, bir şehir parkında takılabilir, hatta bir ay üssünü bile ziyaret edebilirsiniz!

TEKNİK BİLGİ	SİMULASYON

Bilgi İçin • www.rcsimulator.com
Yapım • Inertia LLC
Dağıtım • Ripmax Plc

Minimum Sistem • Pentium 300, 32MB Ram, 50MB sabit disk alanı, 4MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok



Birbirinden renkli uçaklar sizi bekliyor.


Balonları vurmak için kanatlardaki makineli̇leri kullanın.

Tabii ki peşinizde Mig'ler olan görevlere çıkmayacaksınız ama bu alternatifleriniz olmadığı anlamına da gelmiyor. Bu sefer işin şov kısmı ön planda. Serbest takılacak, balonları vuracak, tam onikiye bo-ya bombaları bırakacak, motorsuz uçacak, zamana karşı yarışacak ve hatta limbo yapacaksınız.

RC Simulator'ı sadece joystick ve PC uyumlu model uçak uzaktan kumandası ile oynayabiliyorsunuz. Uzaktan kumanda olayı çok ilginç ve bir o kadar da pratik. Başka ilgimi çeken bir şey de Photoshop veya benzeri programlarla hazırladığınız kaplamaları oyunda kullanabilmeniz; hepsi oyunun readme'sinde detaylı bir şekilde anlatılmış. Klasik simülasyonlardan sıkıldıysanız ve biraz serbest uçmak istiyorsanız, RC Simulator'a bir göz atabilirsiniz. ■ ■ ■

RIPMAX RC SIMULATOR	63

Grafik • Grafikler alabildiğine 3D ve çözünürlük 1280x960 semalarında. Ama renkler biraz donuk ve dokular çok tekrar ediyor.

Atmosfer • Olayı gösteri olan bir oyun için eğlence faktörü düşük kalmış. Daha renkli ve detaylı olabilirdi.

Ses • Model uçak simülasyonu diye seslerin de minimalist bir havada olmasına bence hiç gerek yok. Biraz daha motor duymak istiyorum.

Oynanabilirlik • Uzaktan kumanda olayı ilginç ama alışmak zor olmalı. Joystick bile hassas manevralar için yetersiz kalıyor.

sabrinatheteenagewitch: brat attack

Bir TV dizisi uyarlaması ve bir zaman kaybı daha.

Aranızda Sabrina'yı düzenli takip edenler var mıdır bilmiyorum ama en azından zaplarken bir şekilde o 'tatlı cadı'ya denk gelmişsinizdir. Evet, Sabrina için bir zamanlar ailece izlenen 'Tatlı Cadı' dizisinin günümüz versiyonu diyebiliriz aslında. Brat Attack, Sabrina serisinin üçüncü (ve umarım son) oyunu.

Abra Kadabra!

Brat Attack için arcade dedik ama biraz adventure içerdiği de söylenebilir. Sabrina'nın kötü kuzeni Amanda 'Beanie of Ultimate Power!' zımbırtısını ele geçirir. Dünyaya egemen olmak isteyen Amanda'yı durdurmak da tabii ki Sabrina ve uyuz kedisi Salem'e düşer.

TEKNİK BİLGİ	ARCADE

Bilgi İçin • www.archiecomics.com
Yapım • Hypnotix Inc.
Dağıtım • Knowledge Adventure

Minimum Sistem • Pentium 133, 16MB Ram, 96MB sabit disk alanı, 2MB ekran kartı

Multiplay • Yok

Oyun güzel bir animasyonla başlıyor (ama hepsi o kadar). İzometrik bir perspektiften Sabrina'yı kontrol ediyorsunuz. Oyunun başında evin içindesiniz ve öncelikle saklanan kediniz Salem'i bulmalısınız. Daha sonra Sabrina'nın okulu ve Mars kayak merkezi gibi çeşitli 'büyülü' alemleri ziyaret edeceksiniz. Büyülerinizi yapabilmek için bazı ıvır zıvıra ihtiyacınız var; kokmuş çorap, taze örümcek ağı gibi. Bunlar genelde ortalığa saçılmış durumda ve sebil; ayrıca kapıları açınca da bir şeyler bulabiliyorsunuz. Saçma sapan ama komik büyüleriniz var. Örneğin bir tanesiyle düşmanlarınızı şişmanlatıyor ve böylece yavaşlamalarını sağlıyorsunuz.


Büyü kitabınız olmadan hiçbir halt yiyemezsiniz.


Küçük beyler ekran başına, Sabrina ablanız geliyor!



SABRINA THE TEENAGE WITCH: BRAT ATTACK	48

Grafik • Grafikler vasat ama bir çocuk oyunu için idare edebilecek düzeyde. Renk paleti daha zengin olabilirdi.

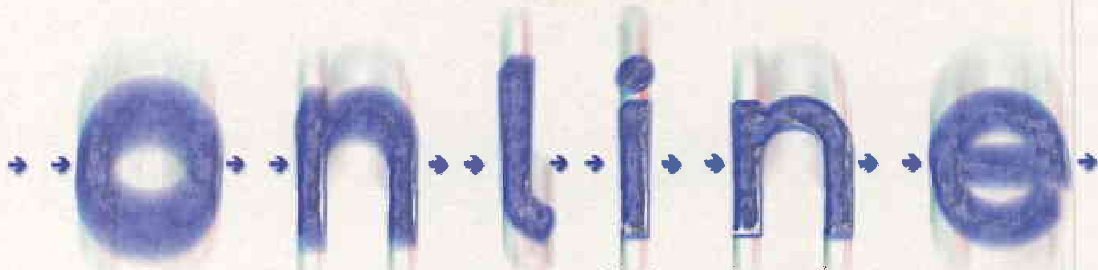
Atmosfer • Giriş animasyonunun yarattığı etkiyi oyunun devamında bulmak zor. Dizi aynen uyarlansaydı, belki daha iyi olabilirdi.

Ses • Sabrina'yı ve Salem'i dizideki karakterler seslendirmiş. Müzikleri pek anlamadım ama ses efektleri oyunun tarzına uygun.

Oynanabilirlik • Sabrina'nın gezinirken ona buna takılması çok uyuz bir durum. Büyülerin hazırlanması ve yapılması gayet pratik.

Oyunda Sabrina'ya ve Salem'e orijinal sesleri eşlik ediyor ama görünüş itibariyle Sabrina'nın dizideki oyuncuyla pek bir alakası yok. Brat Attack, diziyi seyretmek yerine geçici bir alternatif sayılabilir. ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Mail üzerinden arkadaşlarınızla dövüşmek ister miydiniz?

BattleMail Kung-Fu

(www.battlemail.com)

Zaten oyun oynamadığımız bir emailler kalmıştı onu da size şimdi öğreteceğim. Böylelikle sinir olduğunuz herkesi yanınızda olmadan bile dövme şansına sahip olacaksınız. Ama onları pataklamadan önce siteye bağlanıp üye olmak ve oyunu oynamak için gerekli programı indirmeye ikna etmelisiniz. Programı kurduktan sonra ilk çalıştırdığınızda kendinize bir kullanıcı profili yaratmanız gerekiyor. Create butonuna bastıktan sonra kendinize bir kullanıcı adı seçip email adresinizi yazıyorsunuz. Bulunduğunuz ülkeyi, yaş grubunuzu ve cinsiyetinizi de yazdıktan sonra bu işlem tamamlanıyor. Açılan yeni pencereden kendinize bir dövüş ayarlayabilir, istediğiniz bir dövüşçüye mesaj atabilir veya çok sevdiğiniz bir arkadaşınıza bu oyunu tavsiye edebilirsiniz.

Ee hadi dövüşelim artık

Yeni bir dövüş başlatmanız için önce kendinize bir karakter seçiyorsunuz. Yüksek, orta, alçak saldırı ve savunma hareketleri seçmeniz gerekiyor. Daha sonra yüksek, orta ve alçak vuruşlardan oluşan beşli bir seri ve savunma için gene aynı vuruşlardan oluşan ayrı bir beşli seri belirliyorsunuz. Galip geldikten sonra söyleyeceğiniz sözünüzü de seçip karşınıza çıkacak olan herhangi bir rakip ile olan dövüşünüzün bulunduğu mail'i bekliyorsunuz. Gelen mail'de bulunan dosyaya çift tıkladığınızda dövüş başlıyor ve artık bundan sonra sadece izleyebiliyorsunuz. Bu kısım fark ettiğiniz üzere biraz şans işi. İki tarafta birbirinin tercihlerini bilmediğinden tıpkı loto oynar gibi hareketleri sallamış oluyor. Zaten bu oyunu heyecanlı kılan faktörde burada. Dövüşünüz bittikten sonra skorlar ekleniyor ve programın istatistik menülerinden kendi skorunuzu görebiliyorsunuz. Ayrıca karşınıza tanıdığınız bir kullanıcının çıkmasını istiyorsanız dövüş başlatma menüsündeki seçeneklere o kişinin mail adresini veya kullandığı nickini yazabiliyorsunuz.





Yeni Cüneyt Arkın'lar doğsun

Dövüşçüler arasında beyaz, sarı, yeşil, mavi, kahverengi, siyah ve master kuşaklar bulunmakta. Kendinizden büyük kuşakları yendiğiniz zaman siz de kuşak atlıyorsunuz ve vuruş tekniklerinize göre saldırı gücünüzle beraber enerji seviyeniz de artıyor. Ayrıca oyununun web sitesi de oldukça gelişmiş ve başarılı bir site. Buradan Kung-Fu oyunu ile ilgili tüm detayları ve sahip oldukları kuşaklara göre kullanıcı listesini görebilirsiniz. Sitede Kung-Fu dışında Joust, Soccer ve turkey deathmatch de var. Joust ile eski çağlarda şövalyelerin yaptığı mızrak dövüşlerini oynayabilir, soccer ile futbol karşılaşmaları yapabilir ve turkey deathmatch ile horoz dövüşü oynayabilirsiniz. Meraklıları bir göz atsın.

Redmoon

(http://www.redmoon-online.com)

Süper grafikleriyle bir RPG-action oynamaya ne dersiniz? Üstelikte bedavaya ! İnanın işin içinde hiçbir numara yok. Oyun şu anda beta test aşamasında ve herkesi kabul ediyor. Yalnız iyi bir bağlantıya sahip olmalısınız çünkü oyun şu an full patchlenmiş versiyonuyla 205 MB tutuyor. Ama bir kez indirirseniz ondan sonra rahatlıkla güncelleyebilirsiniz. Programı indirdikten sonra kendinize bir hesap açıyorsunuz. Daha sonra karakter seçiyorsunuz. Bu seçimde çok dikkatli olmanızı öneririm. Çünkü oyunda her silahı her karakter kullanamıyor ve bu yüzden oyun tarzınıza göre karakter seçmeniz çok önemli. Şimdi size bu konuda biraz ip ucu verelim. Eğer yakın dövüşe gireceğim diyorsanız Sadad'ı seçmelisiniz. Kendisi oyundaki en güçlü karakterdir ve kılıçlarda en uzman karakter budur. Bir nevi paladin gibidir. Eğer rakiplerimi uzaktan harcamak istiyorum, tabanca kullanacağım diyorsanız o zaman da Destino veya Canon tercihiniz olmalıdır. Eğer hızlı bir karaktere sahip olmak isterseniz Lavita tercihiniz olmalıdır. Son olarak kafamı kullanıp zihin gücümle dövüşmek istiyorum derseniz o zamanda Philar veya Azlar size istediğinizi verecektir.





Oyuna girdik ya şimdi ?

Oyuna girdiğinizde ilk yapmanız gereken hemen güneye inip kendinize bir silah almaktır. Şu an çok güçsüz olduğunuzdan ancak en ucuz silahı alabilirsiniz. Zaten diğerlerini alabilseniz bile kullanamazsınız. Çünkü silahları kullanmak için sınıfınızın ve yeteneklerinizin o silaha uygun olması gerek. Silah aldıktan sonra batıya doğru ilerleyerek rakipleriniz ile kapışmaya başlayabilirsiniz. Dövüşürken azalan enerjinizi rakiplerinizden çıkan veya satın alabileceğiniz yiyeceklerle yenileyebilirsiniz. Level atladığınızda ise belli bir puanı yeteneklerinize dağıtıyorsunuz. Yalnız bunu yaparken oyunun en başından hangi özelliklerinizi ön plana çıkartacağınızı hesaplayarak dağıtın. Oyunda özel yeteneklerinizi kullanarak rakiplerinize sağlam darbeler indirebilirsiniz yalnız bunları yapınca hemen şarj olmuyorlar bu yüzden gerektiğinde kullanın. Level atlamak için belli bir experience puanını doldurmalısınız yalnız eğer ölürseniz ex-

perience puanınız yarıya düşer o yüzden dikkatli olun biz dergide çok saçımızı başımızı yolduk.

Redmoon çok büyük bir dünyada geçiyor. Final Fantasy tipi grafikleriyle yıkıntı halindeki dünyanızı yeniden düzeltmeye çalıştığınız oyunda hareket hiçbir zaman durmuyor. Tuğbek, Sinan ve benim oyundaki karakterlerimiz çok ileri levellarda olmadığı için oyundaki tüm bölgelere gidemedik fakat eğer karakterinizi çok geliştirebilirsiniz başka gezegenlere bile gidebiliyorsunuz. Redmoon kesinlikle zaman harcamaya değer.

Blade of Darkness Multiplayer

Bu aydan itibaren online bölümümüzde size popüler oyunların nasıl multiplayer olarak oynanacağını anlatmaya başlayacağız. Bu şerefe ilk layık olan oyun ise Blade of Darkness.

Oyuna girdikten sonra Arena kısmından multiplayer bölümüne giriyorsunuz. Burada player tipi seçtikten sonra geri dönüp bağlantı ayarınızı yapıyorsunuz. Seçebileceğiniz iki tip ayar var. Biri IPX öteki ise TCP/IP. Bağlantı tipini seçtikten sonra New Arena bölümüne girip oynayacağınız haritayı seçiyorsunuz. Bu bence haritalardan en zevklisi Vulcano's Hell. Çünkü öyle kaçıp saklanacak bir yeriniz yok ve üstünden bulunduğunuz adacığın etrafı lavlarla kaplı. Üstelik adacık hızla bu lavların içine gömülmekte ve tek şansınız rakibinizi en kıza yoldan öldürüp yanmaktan kurtulmak. Ada belli bir yere kadar battıktan sonra gene yükselmeye başlıyor. Bunu bir avantaj olarak kullanıp adanın en yüksek yerine çıktıktan sonra haritaya ilk defa girmiş rakibinizin yanmasını kahkahalarla seyredebilirsiniz.

Taktikler

Oyun ilk başladığında üç silahınız olduğundan rakibiniz üstünüze gelirken bunlardan birini onun kafasına fırlatabilme avantajınızı iyi kullanın. Rakibinizin boşluklarını iyi değerlendirin. Kalkanının arkasına saklanmış bir düşmanın ayakları savunmasız olacaktır. Size defalarca vuran bir rakibin bir süre sonra staminası iyice azalacaktır ve o toparlanıncaya kadar siz ona korkunç zararlar verebilirsiniz. Köşeye iyice yanaşmış bir rakibi ittirerek aşağıya düşürebilirsiniz. Hangi silahla hangi vuruşları yapabileceğinizi iyi öğrenin. Bazı özel vuruşlar normal vuruşlara göre daha çok zarar verir. Rakibinizi indirdikten sonra oyun ağır çekime girse de siz vuruş yapmaya devam edin. Ağır çekimde son bir vuruş yapma olasılığınız daha vardır ki eğer isabet ettirirseniz çok eğlenebilirsiniz.



Siteler



www.grilimanlar.com

Tolkien hastaları buraya iyi baksınlar. Yüzüklerin Efendisi'nin filmi çekiliyor. Herhalde bundan sağır sultanın bile haberi olmuştur. O da haberi mutlaka bu siteden almıştır. Sitede filmle ilgili tüm son gelişmeleri bulabilirsiniz. Ayrıca Tolkien'la ilgili bilgiler ve Yüzüklerin Efendisine dair duvar kağıtlarından Nokia logolarına kadar bir çok eğlencelik ayrıntıda gene sitede mevcut. Filmle ilgili son fragmanı da indirebileceğiniz sitenin forumlarını izlemenizi tavsiye ederiz.



www.gamesup.com

Bir oyunla ilgili bilgi mi arıyorsunuz? Ya da bir kaç oyunun çıkıp çıkmadığından emin olmak istiyorsunuz ama orijinal sitelerine tek tek bakmak sizin için büyük zaman kaybı olacak. O zaman bu siteye buyurun. Soldaki alfabetik sırasıyla aradığınız her oyuna kolayca ulaşabileceğiniz site açıkçası bizim de sık sık uğradığımız bir kaynak. En çabuk şekilde ve en kısa yoldan, üstelikte hangi tür olduğunu rahatlıkla anlayarak aradığınız bir çok bilgiyi bulabilirsiniz.



www.tuol.org

Sizde benim gibi eski oyunların hastası mısınız? O zaman the ultimate oldgames linkpage tam size göre bir adres. Bu forum sayesinde onlarca bedava eski oyun indirebileceğiniz sitenin adresine bir tıklamayla ulaşabilirsiniz. Ben arşivimin çoğunu bu forumdaki siteler sayesinde oluşturdum diyebilirim. Eski C 64, Amiga ve DOS oyunlarından tutunca emülatörlere kadar her türlü kaynağa ulaşabileceğiniz siteler meraklısı için altın değeri taşıyor.



www.wapers.com

Eğer wallpaperlara karşı bir ilginiz varsa internetimiz.com adresinden sonra birde wapers.com adresine bakmalısınız. Son çıkan ne varsa hepsinin wallpaperlarını burada bulabilirsiniz. Son çıkan filmlerden oyunlara arabalardan hayvanlara (tabi hayvanın son çıkanı olmaz) ve hatta tatil resimlerine kadar bir çok kaynak var burada. Eğer burası yetmezse sitenin alt tarafında yer alan linklerde sizi faydalı sitelere götürecektir.



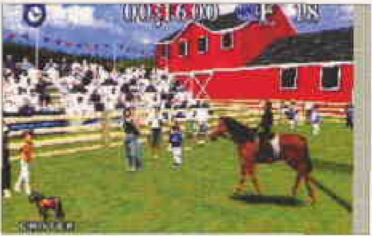
playstation' ın gücünü küçümsemeyin!

çok ciddiyim









Bu ay çok ciddiyetsizim, aklıma ne geliyorsa yazıyorum. PSX incelemelerinde durumu daha net anlayacaksınız zaten. Olsun, sanki biraz daha samimi olmuş gibi geldi bana. Bakalım beğenecek misiniz.

Benden böyle, gelelim size. Ne okul kaldı, ne sınav kaldı, ortalığı darmadağın ettiniz. Artık on numarasınız. Keyfinize diyecek yok, kebap kebap maşallah. Artık iki büyük zevkten birisini seçmeniz yeterli. Ya su savaşları başlayacak, ya da multitapları takıp arkadaşlarınızla PlayStation turnuvaları yapacaksınız. Belki de yeni oyunlara dalmak isteyeceksiniz. Bu ay da sizler için konsol sayfalarımızı özenle hazırladık. Posterimizi de verdik aslanlar gibi. Oh, rahatız. Önümüzdeki ay için daha da güzel işlere imza atmaya çalışacağız.

Web sitemde bir problem oluştu sevgili arkadaşlar, www.megaemin.com yerine www.megaemin.cjb.net veya megaemin.go.to adreslerini kullanmanızı tavsiye ediyorum. Temmuz' un ortalarına doğru da güncelleme yapılacak.

Bana çok dokunan bir e-mail' dan bahsetmeden geçemeyeceğim. Bır zatı muhterem, geçen ayki "Oyun = Yaşam" başlıklı yazımı biraz fazla ciddiye almış ve eleştiri dozunu aşan cümleler kurmuş. Oyunla yaşam hiç bir olur mu, kimi kandırıyorsunuz diyor. İnsanları evlerine kapattığımızı, oyun manyağı insanlar yaratıp dergimize rant sağlamaya çalıştığımızı ileri sürüyor. Oyun ile hayatın aynı olmadığını biz de biliyoruz zaten. Ben sadece benzeyen noktaları birazcık felsefi bir tarzda yansıtmaya çalıştım hepsi bu. Sana tavsiyem; evde sıkılıyorsan balkonda oyna, beğenmiyorsan dergiyi satın alma ve rant kelimesinin anlamını öğren.

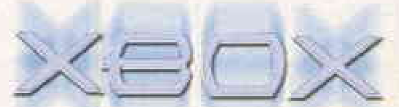
Bu aralar pek de bir keyifsizim. Ayıptır söylemesi tatile memlekete geldim, gezip tozmaktan yazıları yine baya bir geciktirdim. Ben nereden bileyim dergide uygulanan yeni yaptırımı? Meğer Maddog, yazılarını geciktirenlerin ensesine şokella sürüp yalıyormuş. Şimdi gel de dön İstanbul' a bakalım, kaldık mı buralarda? Neyse, ben dönmenin bir yolunu ararken, siz de konsol sayfalarına bir göz atın bari. Gelecek ay görüşene de hoşçakalın. ■ ■ ■



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr













Shadow Man 2econd Coming

PS2 platformunun ilk korku oyununa hoşgeldiniz!

Shadow Man serisi her zaman karın ağrısı olarak kaldı, çünkü PSone platformundaki ilk oyun beklentilerin çok gerisinde bir çıkış yaptı. Bunun asıl sebebi PC ve Dreamcast gerçekliğin diyarında dolaşırken Shadow Man gibi bir oyuna PSone'ın teknolojik açıdan yetersiz kalmasıydı. 32-bit'lik sistemler sonunda teknik açıdan sınırlara dayanabildi. Son gülen iyi güler. Şimdi asıl Shadow Man zamanı.

Melekler Şehri

Geçtiğimiz E3 fuarında ilk videoları yayınlanan yeni Shadow Man oldukça ilgi çekti. Oyun neredeyse tamamen yenilenmiş. Konu büyük ölçüde ilk bölümü andırıyor. Ünlü çizgi roman karakteri Mike Leroi, yani Shadow Man, karanlık taraf ve gerçek dünya arasında gelip gidiyor. Grigori adlı karanlık melek grubu dünyayı mümkün olduğunca karıştırmaya çalışmaktadır. Oldukça geniş olan grubun üyeleri şeytani yaratıklardan oluşur. 2000 yıldır insan gibi rol yapan bu yaratıkların ortaya çıkmasının sebebi şeytan liderleri Asmodeus'u geri getirmektir. Asmodeus ise elindeki kitabı bile dünyanın sonunu getirecektir. Böylece Shadow Man'e yeni bir macera doğmuş olur.



Dünyada kullandığınız her silah Ölüler diyarında başka bir enstruman oluyor.

SHADOW MAN: 2ECOND COMING	11.2001
Bilgi İçin • www.sega.com	
Yapım • Acclaim	
Dağıtım • Acclaim	
Tamamlanma • %90	
İlk İzlenim • İlk denemenin kötü olması sebebiyle ikinci oyunla Shadow Man son kozunu oynuyor. Ama bu kozu da iyi oynayacak gibi gözüküyor.	

Yenilikler ilk aşamada grafikle başlıyor. Grafiklerin ilk oyunla alakası yok. Çünkü PS2 platformu PS platformuna göre çok daha başarılı ve yapımcılara çok daha fazla olanak veriyor. Değişiklikleri ilk farkettiğiniz yer Mike Lerio'nin kasları olacak. Normal dünyada adamımızın kasları biraz(!) gelişmiş olarak karşımıza çıkıyor. Ölüler diyarında da tam bir grafik şöleni var. Vücudunun tamamı iskelet olan Shadow Man'in organlarına kadar tüm ayrıntıları görülüyor. Normal dünyada görüntülerin kalitesinden bahsedebilirken ölülerin tarafında büyülerle oluşan bir efekt salatası var. Uçuk animasyonlar ve ışıklandırmalar oyunun PS2'ye geçmiş olmasına dua etmemizi sağlayacak kadar güzel. Ayrıca oyuna bir de real-time gece gündüz motoru eklenmiş. Bu motor siz oyunu oynarken güneşin doğması ve batması gibi grafik olaylarını ayarlıyor.

Artık ezik değilsin

Orijinal Shadow Man grafik konusundaki şanssızlığının yanında birçok oyun içi hataya da sahipti. İkinci oyunla bunların giderildiği söyleniyor. Artık bir bölüm içinde ileri geri koşturmak zorunda kalmayacaksınız. Bir kez ölen düşman ölmüş sayılacak. Sizin defalarca canlanan düşmanları öldürmenize gerek kalmacak. Mike'ı yönlendirme konusundaki aksaklıklar giderilmiş. Bu sayede artık atlanacak zıplanacak yerler oyun içi ayrı macera olmaktan çıkıyor. Oyunun büyük bölümünü kaplayan dövüş sistemi için yapımcılar oldukça fazla zaman harcamışlar. Oyuncular artık dövüşlere tam anlamıyla konsantre olup hangi hareketi yapması gerektiğini düşünerek oynayacaklar. Örneğin Mike bir eliyle düşmanına nişan alırken diğeriyle başka bir yaratıkcıkla ilgilenecek.



Shadow Man 2 oyuncuları korkutacak.

Voodoo büyüleri Mike'ın Shadow Man olmasına yardımcı oluyor.



Bazı sahneler korku filmlerini hatırlatıyor.



Mike elinde silah olmadan da savaşabiliyor ve büyük objeleri itip çekebiliyor.













Bu yol sırasında tabiki Mike Lerio'nun yanında bir takım silahlar olacak. Bahsedilenler bildiğimiz makinalı tüfek tabanca gibi silahların yanında özel silahların da bulunacağı. Özel silahlar tamamen Ölüler Diyarı'na özgü silahlar olacak. Örneğin Inferno adlı silah düşmanları yakarken, Insipher ortalığı aleve verecek. Voodoo büyüleri yapabilen silahlar da oyun boyunca elimizden düşmeyecek. Yine de bunlar hakkında kesin bilgiler oyunun çıkışına saklanıyor. Silahların etki mekanizmalarının da aynı olmayacağını hatırlatalım. Farklı yaratıklar için farklı silahlar öldürücü olabilir.

Oyunun geçtiği mekanlar bu sefer biraz daha çeşitli. Rusya'nın karlı dağları, Irak, Louisiana, İngiltere gibi farklı mekanlar sözkonusu. Oyun sırasında kalabalık dolaşma gibi bir kavramı olmamasına rağmen oyunda bir çok yan karakter var. Bunlar çizgi-roman'dan veya ilk oyundan gelen size yardımcı olabilecek karakterler.

Sonuç olarak Shadow Man 2'nin her bakımdan ilk oyundan farklı olacağı kesin. PS2 platformunun getirdiği avantajları çok iyi kullanacağı da kesin. Bu durumda bize sadece Ekim ayını beklemek kalıyor.

"Grigori":

Grigoriler mitolojinin şeytani tarikatlarından biri. Fakat ilk yaratıldıklarında şeytani varlıklar değiller. Sadece tanrı tarafından mistik güçlerle yaratılmış melekler. Onlara gözcü de deniyor. Çünkü görevleri insanların gelişimini gözetlemek. Hatta dünyevi yerlerde insanların gelişimini etkileyecek yardımlarda da bulunurlardı. Tanrının lütfuyla dolu olmalarına rağmen insanların arasında yaşadıkları için uzun yıllardan sonra ruhları bozuldu. İnsanlarla evlenip *onlar gibi bir yaşam yaşamaya başladılar* ve tanrısal görevlerini unuttular.

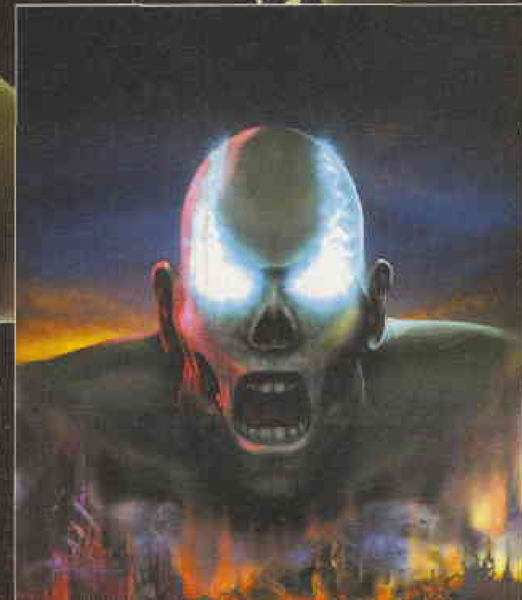
Grigorilerin doğan çocukları aslından sapmış kötü niyetli yaratıklar oldular ve Şeytani Çemberde "Nephalim" olarak adlandırıldılar. Tanrı da bunun üzerine gücü kendisinden gelen tek bir melek yaratıyor ve Grigorilerin çocuklarını öldürtüyor. Kalan Grigorileri de *uzaklara sürüyor ve orada* hayatlarının sonunu geçiriyor. ■ ■ ■

Emir Bayram [illegible]@level.com.tr

Shadow Man dünya ile ölüler diyarı arasında...







virtuafighter4

Sony'nin kara incisi ve SEGA aynı yastıkta



Gökyüzü ortamın büyük kısmını oluşturuyor.,



En eski arcade oyunlarından Virtua Fighter yeni evinde. Bu haber oyun dünyasına bomba gibi düştü: SEGA merakla beklenen Virtua Fighter 4'ü PlayStation 2 için geliştirdi. Firmanın pazara yönelik yeni politikasında artık herşey mümkün. Yakın gelecekte bütün oyunları birçok farklı platform için geliştirecekler. Bu taze rüzgarlar aynı zamanda konsolları yeni ve kaliteli isimlerle buluşturabilecek.

Hadi kapışın

Yapımcılar Virtua Fighter 3'den sonraki uzun arada oyuncuların taleplerinin arttığını söylüyorlar. Önlerindeki ilk zorlu engel eski takımın elemanlarını kendi işlerinden alıp bu projeye yönlendirmek olmuş. Fakat sonunda olayı rayına sokmuşlar. Üçüncü ve dördüncü oyun arasındaki beş senelik farkı ancak gece gündüz çalışma kapatabilmiş. Emeklerin sonucu da Japonya'da AOU 2001'de (Arcade oyunlarıyla ilgili bir fuar) PlayStation 2 ortamında gösterildi. SEGA yekilileri oyun hakkında şöyle diyorlar: "Virtua Fighter 4 kesinlikle Virtua Fighter 3.5 değil. Virtua Fighter Plus hiç değil. Sadece serinin normal bir takipçisi. Bu yüzden de oyunseverler tarafından hakkını bulacağı kanısındayız."







İşte böyle caka satarım ben heheyt.



Kamera açıları olayı Matrix havasına sokabiliyor.

Virtua..?

Oyunun tanıtımında en çok gözönünde olan yer grafiklerin sunumu oldu. Motorun geliştiricisi AM2 yeni Naomi 2 Board'u geçiş platformu olarak kullanmış. SEGA adı altındaki yapımdan sorumlu R&D takımı daha önceden de Our Run, Space Harrier, Daytona USA gibi video - oyun tarihinin isim yapmış oyunlarına imzasını atan bir grup.

Dövüşen karakterlerin eski ile bağlantılı olması böyle bir seri için oldukça önem taşıyor. Karakterlerin gerçekçi olmasını sağlamak için önceki modelleri yaşlandırma yoluna gidilmiş. Ama sadece bununla kalınmayıp yaşlanan dövüşçü tecrübe kazanır mantığı ile karakterlerin hareketlerine bir çok yenilik ekleyerek sil baştan tasarlanmış. Canlandırmaları gerçekleştirmek için son ürünleri olan Shenmue'nin sinematik elementlerine dönüş yapılmış.

Ve kazanan...

Namco Tekken Tag Tournament'da bazı sözler vermişti fakat bunları tam anlamıyla yerine getirememişti. AM2'nin şefi Virtua Fighter 4 ile bu eksik sözlerin yerine getirileceğini belirtiyor. Ve buna hemen etkileyici bir örnek ekliyor. "Görüntülerde aşırı detaya inilecek ve gerçeklik yakalanacak. Bundan sonra vücudun her bölgesi ayrı ayrı sahnelenecek. Böylece her bölüm ayrı animasyona sahip olacak." Virtua Fighter'ın ve onu yaratan ekibin sekiz senelik tecrübesinin sonucunda seviyelerin daha kompleks ve interaktif olması sağlanmış. Karşınıza çıkan rakibin gücüne göre oynadığınız mekanın dağılma katsayısı artıyor.

Sonuç olarak tartışılacak şey oyunun ne kadar iyi olduğundan çok SEGA'nın PlayStation 2 platformuna oyun yapması olmalı. "Acaba iyi olacak mı?" sorusu kafaları asıl kurcalayan soru. Bunun cevabını yakında alacağız. Ama unutulmaması gereken ufak bir nokta var: SEGA'da imkansız diye bir şey yok. ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

VIRTUA FIGHTER 4 — **11.2001**

Tür • Arcade

Tamamlanma • %50

İlk İzlenim • 3D Dövüş oyunlarının ilk örneği olan Virtua Fighter, 4. versiyonuyla Playstation'cıları mest edecek.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.sega.com
Yapım • AM2
Dağıtım • SEGA

Minimum Sistem • 1-2 Oyuncu









Virtua Fighter

Çıkış: 1993
Sistem: Arcade (Model 1 – Board), SEGA Saturn, SEGA 32X, PC

İlk Virtua Fighter'ın dövüşçüleri her ne kadar kaplamalara sahip olmasalar da akıcı hareketleri ve iyi tasarlanmış fizik motoru ile tartışmasız yüksek oynama potansiyeli oluşturmuşlardı. İki yıl sonra Virtua Fighter Remix çıktı. Sadece kaplamalar eklenmiş ve birkaç hata düzeltilmiş hali.

Virtua Fighter 2

Çıkış: 1994
Sistem: Arcade (Model 2 – Board), SEGA Saturn, SEGA Mega Drive, PC

Normal bir devam oyunundan fazlasını vermişti. Türünde iz bırakan oyunlardan biriydi. Herşeyden önce 3D grafik motoru herkesin ağzını açık bırakmıştı. Saturn versiyonunda bütün datalar bir CD'ye sığmıyordu bile. Alınması şart oyunlar listesinde başta yeralıyordu.

Virtua Fighter Kids

Çıkış: 1996
Sistem: Arcade (Model 2), SEGA Saturn

AM2, Virtua Fighter 2 ile elde ettiği başarıyı kısa yoldan harcadı. İki sene sonra elde sadece ufaklık savaşçılar kaldı. Oyunun prensibi ve grafik motoru olduğu yerde saydı. Aynı sene oyunun Saturn versiyonu çıktı. Bu versiyonda da bütün detaylar yeterince görülemiyordu.

Virtua Fighter 3(tb)

Çıkış: 1996
Sistem: Arcade (Model 3 – Board), SEGA Dreamcast

Virtua Fighter 3 tb SEGA Dreamcast için çıkarılmış bir versiyon denebilir. "tb" harflerinden oluşan kısaltma Team Battle (Takım Dövüşü) için kullanıldı. Bu yenilik Arcade ve Konsol dünyasında bir ilkti. İleriye yönelik çalışmalar Genki'ye bırakıldı. Bunun sonucunda kötü bir PAL-Uyumu geliştirildi.

gunvalkyrie

Ne dedik, gitmesek de görmesek de bir E3 var uzakta





Biz de -teknoloji sağolsun-gitmiş görmüş kadar olduk hani. Sega'nın henüz gizli tuttuğu pek çok bilgiye karşın E3'te sunduğu third person shooter'ı Gunvalkyrie de dikkatimizden kaçmadı elbet. Oyun, bizim dünyamızın 19. Yüzyıldaki haline benzer bir dünyada geçiyor. Dr. Hebble'ın tuhaf bir enerji formu bulmasının ve arkasında tuhaf yaratıklar bırakarak kaybolmasının ardından Gunvalkyrie adında bir özel tim, onu bulmak ve ortalığı yaratıklardan temizlemek üzere harekete geçiyor (Biraz Dino Crisis'i andırıyor, ama eskite eskite artık orijinal konu mu kaldı dostlar ?!).

Gunvalkyrie, önceleri Dreamcast konsolu için geliştiriliyordu. Hatta bu sırada yapımcı ekip Smilebit, oyunun kontrollerini gamepad ve tabanca beraber kullanılacak şekilde geliştirmişti. Böylece oyuncu karakterin hareketlerini gamepad'den yönetip tabanca ile nişan alacaktı. Ama oyunun Xbox için hazırlanması kararından sonra bu durum a) Gamepad ve tabanca fikrinin düşünüldüğü kadar iyi işlememesi b) Microsoft'un yeni fikirlere karşı mesafesini koruyarak daha geliştirme aşamasında "yassah!!" çekmesi yüzünden değişti; sonuç olarak yalnızca gamepad ile oynayacağız.

Oyunun çıkış tarihine fazla bir şey kalmamış olmasına karşın (gelecek ay), son haliyle ilgili firmanın ağzından çıkan açıklamalar karakterlerin bölüm geçtikçe gelişecekleri ve Xbox'un grafik yeteneklerini sonuna kadar zorladıkları ile sınırlı. Multiplayer konusunda fazla bir şeyler beklemeyin , zaten Microsoft da 2002'den önce yok size network metwork diyor! Yeni bir MDK mı, bilmem, neden olmasın ? ■ ■ ■

GUNVALKYRIE	08.2001
Tür • Action olayı	
Yapım • Sega	
Dağıtım • Sega	

projectgotham

Bu adamlar oyunlarına neden Süpermen'in, Batman'in yaşadığı şehirlerin adını veriyorlar dersiniz?

Şu Dreamcast klasiği Metropolis Street Racer'ın devamı olan Project Gotham, bu kez Xbox için allandı pullandı, E3'te görücüye çıktı. Henüz tamamlanması gereken pek çok tarafı olmasına karşın duyduklarımız E3 sınavını geçtiğine işaret ediyor.

Yapımcı firma Bizarre Creations bakmış ki oyuncular "hayalet araba"ya karşı zaman yarışı yapmaktansa kafa kafaya rekabeti tercih ediyorlar, bunun üzerine "time trial" bölümleri azaltılıp "competetive racing"e ağırlık verilmiş. Ayrıca Xbox'un hard drive'ı sayesinde istediğiniz müziği CD'den yükleyip yarışırken dinleme imkanı sunulmuş. Bir de Xbox network teknolojisini geliştirene kadar "çocuklar oyalansın" diyerekten dört oyuncuya kadar aynı ekranda oynama seçeneği eklenmiş.



MSR'den yadigar kudos sistemi de Project Gotham'da kullanılıyor, ancak daha da geliştirilmiş bir şekilde. Kudos, yarış sırasında aldığınız artistik puanlara verilen ad. Eskiden hangi hareketin size ne getireceğini bilemezken artık ekranın sağ üstünde hareketlerin puanınıza olan etkisini görebiliyorsunuz. Ayrıca MSR'deki üç şehre (San Fransisco,Tokyo,Londra) New York da eklenmiş. Şehirler gerçeklerinin tıpkısının aynısı olacak şekilde tasarlanmış, örneğin Londra'da ana caddelere yakın bir yerde oturuyor olsaydınız yarışırken evinizin yanından geçecektiniz. Elbette kavşaklarda karşıya geçemeye çalışan arabalar ve yayalar gibi şehir trafiğinin getirdiği tüm güçlüklerle karşılaşacaksınız.

Son olarak bir hatırlatma yapayım, biliyorsunuz firmalar, kendi modellerinin yarış oyunlarında ezilip büzülmelerine pek izin vermiyorlar, ama Project Gotham bu izni alabilen nadir oyunlardan biri olduğundan güzelim Porsche'lerin Ferrari'lerin kaportalarının aldığı her şekli yakından izleyebileceksiniz. Belki sadece bunun için bile değer !!! ■ ■ ■



Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr

PROJECT GOTHAM	11.2001
Tür • Yarış olayı	
Yapım • Bizarre Creations	
Dağıtım • Microsoft	

LEVEL HIT

strikers 1945 II



Uçaklar ve şehirler yok edilmek üzere sizi bekliyor!

Way, sevgili okurlar, nasılsınız yaw? Özlemiştim sizi walla, iyi oldu karşılaştığımız. Bakın size ne dıycem; acayip eğlenceli bir oyun war elimde. Öylesine bir göz atayım demiştim, o kadar hoşuma gitti ki diğer konsolları bile boş verip oynamaya başladım bu oyunu. Tahmin ediyorum Strikers 1945 2, en az benim kadar sizin de ilginizi çekecek. *Yok yok, hiç karışık değil*, işte sağa sola yayılmış resimlerde gördüğünüz gibi iki boyutlu bir uçak shooter oyunu. Kısaca anlatayım arzu ederseniz; ki edersiniz, yoksa neden bu dergiyi almış olasınız ki, di mi ama? Resimlere bakın; aşağıdaki küçük uçağı gördünüz mü? Bu sizsiniz. Ekrandaki geriye kalan her şeyi gördünüz mü? İşte bu da onlar. E artık bundan sonra ne yapacağınızı biliyorsunuzdur herhalde.









Pearl Harbor' u seyrettim de...

Siz olayından sıkıldım ya, artık sen diyeceğim, daha samimi olur bence. Sakıncası yok değil mi? Tamam, bireysel dergicilik uygulamasına geçtik. İkinci Dünya Savaşı zamanından kalma altı uçaktan birisini seçip görevine başlıyorsun. Görevin bölüm başlarında gayet ciddi olarak anlatılıyor falan, ama takma sen. Komutanlar konuşur öyle bilmez misin. Ben sana işin sırrını söylüyorum bak; ekranda gördüğün, görmediğin ne varsa ateş edeceksin. Hepsi bu kadar. Önemli hedeflere isabet ettirirsen, power-up alıp silahlarını güçlendirebilirsin. Power-up dediğim olaylar ekranda kafasına göre geziniyor öyle, cort diye sana gelmiyor, gidip alacaksın. Uçağında normal makineli, misil ve bomba ateş güçleri war. Power-up ile bunlardan ilk ikisini geliştirebiliyorsun. Hatta bazen kanat boylarından daha fazla roket attığın oluyor. Bombayı kullanmak için ise yine aylak aylak gezinen bomba ikonlarını almalısın. Bombayı ya bosslarda, ya da çok sıkıştığında kullanmanı tavsiye ederim, çünkü az sayıda var ve *kullandığın zaman kısa süre* için ölümsüz oluyorsun. Alışılageldiği gibi her bölüm sonunda hiçbir şeye benzemeyen bosslar ile karşılaşıyorsun. Burada mutlaka bir köşeye sıkışıp, üzerine her yönden gelen bombalara bakarak acı içinde parçalanmayı beklediğin anlar oluyor. İşte bombanı böyle anlara saklarsan yırttın demektir; hayırlı uğurlu olsun.

Uyuz oldum o oynak kadına

O kadar anlattım ama aslında bildiğin Aero Fighters gibi bir oyun işte bu da, pek bi yenilik yok. Bir tek Super Meter diye bir olay eklemişler, düğmeye basılı tutup şarj ediyorsun, bıraktığında birkaç hedefi birden parçalıyor falan. Bu zaten tek düğmeli Commodore 64' lerde bile bol kullanılan bir özellikti yahu, çok yeniymiş maşallah. Aero Fighters gibi oyunları da az mı oynamıştım behey? 45 dakikalık yemek teneffüslerinde okuldan çıkıp otobüse biner, atari salonunda yedi buçuk dakika "Aero Fighters" oynar, otobüse binip geri okula dönerdim. Tabi derslere hep geç kalırdım. Zamanım olduğunda da dakikada bir jeton atmak suretiyle elli jetonla falan oyunu bitirirdim. Millet tek jetonla bitirirdi, ayar olurdum. Sorardım hep sırrınız nedir diye, "-uçağını takip etme, diğerlerine" derlerdi; hiç beceremedim. Kabiliyet meselesi, ne yaparsın.

Daha sonra PlayStation' da da buna benzer oyunlar çıktı. Oturup arkadaşlarla anıları yad etmeye başladık. Sonic Wings isimli oyun, aynı Aero Fighters gibiydi. Hatta oyunda bir ayar vardı, ekran modunu yataya getirip televizyonu yan çevirirdik (sivri zeka işte). Sen daha beni normal bir *insan bil* bakalım. O Uşak' ta taşlananlardan birisi kimdi zannediyorsun? Neyse işte, bu yan ekran olayı Strikers' da da var.

Ölmedi gitti mendebur

Yani oyun şirin işte, bölümler basıt, ilerledikçe hızlanan küçük uçaklar yoğun şekilde saldırıyor, kastırıyor falan. Zaten ilk bölümü bitirdiğin anda "Pearl Harbor' ın kralını dağıtırız güzelim" moduna giriyorsun. Tabi ki Strikers 1945 2, alandaki en iyi oyun değil ama eğlenceli işte. Ben oynadım, beğendim. Bence siz de oynayın ve beğenin:)

Bye&Smile.. ■ ■ ■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

TEKNİK BİLGİLER	SHOOT-EM UP
Bilgi İçin • www.agetec.com	
Yapım • Psikyo	
Dağıtım • Agetec	
Minimum Sistem • 2 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Shock, Analog Pad	

STRIKERS 1945 II	80
Grafik • 1997 PSX oyunlarına göre öf, animasyonlar of, akan fon ve yavaşlama uf.	
Atmosfer • Eskiden beri sevilen konseptten ayrılmamış, ancak bölüm dizaynları pek etkileyici değil.	
Ses • Bilindik ses efektleri: ciuw, ciuw, kabuum, woosş... Müzikler ise tek kişinin midi klavyesinden çıkmış gibi ama ortalığı darmadağın ederken kulağa hoş gelebiliyor.	
Oynanabilirlik • Kontroller basit. Sekiz görev, altı uçak ve iyi ayarlanmış "continue" sayısı ile elinden kolay bırakamayacaksın.	

LEVEL HIT



mary-kate&ashley crush course

Tıpatıp ikizler bu kez PlayStation' da...

Bu da nesi yahu? Başımıza taşlar yağacak walla-hi. Genç kızlara yönelik bir oyun ile karşı karşıyayız. Hani şu televizyonlardaki dizilerde, filmlerde izlediğimiz "Tıpatıp İkizler" var ya, işte onların PlayStation oyunları çıkıyor. Kızların adı Mary-Kate Olsen ve Ashley Olsen. Aslında bundan önce "Magical Mystery Mall" adında bir oyunları daha çıkmıştı ama ben pek ciddiye almamıştım. Nereden bileyim ikizlerin PlayStation' ı esir alacaklarını? Şimdilerde iki yeni oyunları daha geliyor. Biliyorum, başlıkta sadece bir oyunun adı yazıyor ama ben bu kez bir değişiklik yapıp iki oyunu birden aynı başlıkta anlatmak istiyorum. Önce Mary-Kate & Ashley: Crush Course, sonra da Mary-Kate & Ashley Winners Circle.

Crush Course' da ikizlerimiz sihirli bir maceraya çıkıyorlar. Bazı genç delikanlılar, ikizlerin dolabına, plaj partisine çağırma amaçlı bir not bırakıyorlar. Hey gidi gençlik:) Ama nayır and nolamas; birisi bu notu parçalara ayırıp okulun sınıflarına dağıtmış. Ne kötü di mi? Eğer bu parçaları başka birisi toplarsa ikizlerimiz hayranlarını asla bulamayacaklar, aman tanrım!!! Luiz Alberto, soğan doğrasana azıcık ağlayalım. Bir de ucube bir kız elinde not parçalarıyla sağa sola koşuşturuyor, ama kim olduğunu asla söylemiyor. Bütün bunların üzerine birisi de okula büyü yapmasın mı? İşte size maceraya atılmak için gereken lüzumsuz sebepler.



İşte plaj partisi | Rugrats' deki mini golfün aynısı

Crash Course, bir çok mini oyunun birleşmesinden meydana gelen bir macera. Oyunun programcısı N-Space amcalar, PlayStation için yaptıkları benzer oyunlardaki beğenilen kısımları bu oyuna da eklemişler. Örneğin Rugrats' deki mini golf neredeyse hiç değiştirilmeden kullanılmış diyebiliriz. Mini oyunlardan birisi de amigoluk. İşiniz okul koridorunda fotoğraflar çekmek ve salak salak hareketler yapmak. Güzel fotoğraflar elde ederseniz oyunu kazanıyorsunuz. Bir diğer oyun da sahili yengeçlerden temizleme. Dans maceranız için ise önce elbise seçiyorsunuz; evet, mutlaka en az bir elbiseyi seçmek zorundasınız:) Çok kastırırsanız kızlar bikini ile de yetinebiliyor. Oyunun bonus tarafı da güzel, iyi fotoğraf çekerseniz plajda sizi bir oğlan bekliyor.



"Olsen" ne olur, olmesen ne olur...



DNA zinciri tamam da, o kuşlar ne öyle?

Bu oyunda ilkine nazaran görüntü ve kontrol çok daha geliştirilmiş. Oyun motoruna yeni ışıklandırma efektleri eklenmiş. Bekleyip son versiyonunu göreceğiz.

Bir de Mary-Kate and Ashley Winners Circle adındaki oyun var.

Bu oyunun da yayıncısı Acclaim ama yapımcısı N-Space değil, Tantalus. Bu amcaları da South Park' dan tanıyoruz. Bizim meraklı ikizler, bir şekilde şöhret ve servet sahibi olmuştur. Bakmayın siz yeni maceranın adına, Formula One Racing, The World Rally Championship veya NASCAR ile alakaları yok. Bu sefer de at biniciliğine hewes etmiş yawrucaklar, çocuk işte. Winner's Circle da dressage, jumping, and cross-country riding dalında yarışmalar olacak. Bu kariyer modunun yanı sıra kafa kafaya da yarışabileceksiniz.

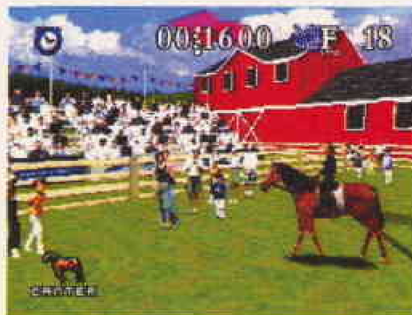
Oyunun bir de adventure modu var ki evlere şenlik. Orman ve ada bölümlerinde serbestçe geziniyorsunuz. Sanırsam ki oyunun diğer bölümlerine alıştırma olsun diye koymuşlar. Oyuna başlamadan önce atınızın türünü ve rengini seçip, besleme ve tımar olaylarına giriyorsunuz. Yarışları kazandığınızda alım gücünüz de artıyor. O zaman şeritlerin olduğu alanlara gidip işinizle ilgili alışverişinizi yapabiliyorsunuz. Bir dakika sevgili okurlar, telefon çaldı...

- Ne? Tamam geliyorum.

Ya bizim Onur' muş, Mary-Kate ve Ashley' yi ayarlamış da, beni çağırıyo. Öh yani bu kadar da olmaz ki be Onur... Neyse ben kaçtım,

Bye&Smile.... ■ ■ ■

MegaEmin I megaemin@level.com.tr



Hey be, bu kadar adam beni izlemeye gelmiş demek, alemin kraliçeyiyim walla

MARY-KATE & ASHLEY CRUSH COURSE	11.2001
Yapım • N-Space	
Dağıtım • Acclaim	
İlk İzlenim • Tam böyle kız arkadaşlara uygun şeker tadında aksiyon. Binicilikle ilgilenen ve Barbie bebekleri sewen herkes için çok şık bir oyun olacaktır.	
Tamamlanma Oranı • %90	



Abi meraba, Nuri ben. Ya beni televizyona çıkarsana, acayip at taklidi yaparım. Yeminle diyorum ya...

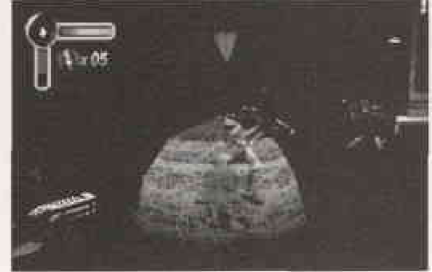


Oh, tırmanın dağa bayıra. Dolar yükselmiş, borsa düşmüş umurunuzda mı? Yarın tıslarsınız kızım siz.



spiderman2 enterelectro





Peter Parker bizleri yeniden 32 bitlik maceralara götürecek

PlayStation sahipleri için 2000 yılı PS2 gölgesinde geçti. Yinede çok başarılı yapımlar geldi. Örneğin Spider-Man; PlayStation' daki tek Marvel lisanslı oyun değildi ama oyuncular tarafından en beğenilen süper kahraman oyunu oldu. Activision, bu başarılı yapımı bir nebze olsun daha ileriye götürmek için bir yıl sonra tekrar kolları sıvadı. 2001 E3 fuarındaki en iddialı PSX isimlerinin arasında Spider-Man 2: Enter Electro da vardı.

Yeni örümcek macerasında, eski oyundaki aksiyon, ağ fırlatma ve adam pataklama gibi sevilen tüm atraksiyonlar arttırılmış. Oyun aynı motor ve modellemeleri kullanıyor, fakat kamera sistemi ve kontroller çok daha kullanışlı olmuş.

Oyun ile ilgili birçok özellik açıklanmıyor fakat bildiğimiz ufak ayrıntıları anlatalım. Oyunun finalinde karşılaşacağımız kötü adam kesinlikle Electro bir kere. Tabi ki bu kötü adama asistanlık yapan yepyeni düşmanlar var. Oyuna yeni bölümler, özellikler, ekstra hareketler, ve en önemlisi de eğitim bölümleri eklenmiş. Activision' ın örümcek fanatiklerini dinlemesi, oyunun çok başarılı olacağının en büyük işareti gibi görünüyor.

Elimize geçen kısacık demoyu arz edeyim izninizle. Bir kere oyun kuru dövüş değil, olaylara zamanında ve doğru şekilde müdahale etmeniz gerekiyor. Oyuna birkaç zibidiyi hırpalayarak başladık. Bu zibidilerin yaktıkları bir araba patladı ve yeteri kadar ağ kullanarak arabayı söndürdük. O sırada soyulan bankaya yöneldik ve kaçmaya çalışan hırsızları yakalayıp hakladık. Bu kez de banka patladı. Onu da kendi yöntemlerimizle söndürdük. Devamı için bir süre beklemek gerekecek sanırım. Her anı macera, her anı aksiyon dolu olan bu oyunu daha şimdiden tavsiye ediyorum. Örümceğin yine kötülerin popolarını tekmelemesine yardımcı olun. Bye&Smile... ■ ■ ■





SPIDER-MAN 2	10.2001
Tür • Action	
Yapım • Vicarious Visions	
Dağıtım • Activision	
İlk İzlenim • Örümcek hislerim çok eğlenceli bir aksiyon oyunu ile karşı karşıya olduğumuzu söylüyor.	
Tamamlanma • %50	

castlevaniachronicles

Dedemden kalma bir platformer, meraklılarına duyurulur...

Oyunun hikayesi, alışılagelmiş ihanet ve entrikalara dayanıyor. Count Dracula' yı yenmek üzere Simon Belmont rolünü üstleniyorsunuz. Oyunun arrange modunda, X68000 versiyonundakine benzeyen çizim intro var. İlk bölümü oynarken NES' deki orijinal Castlevania' ya çok benzediğini fark edeceksiniz, fakat bazı farklılıkları var. Orijinalindeki altı bölüm yerine bu kez sekiz bölüm oynuyorsunuz. Artık oyununuzu Save etme imkanına da sahipsiniz. Simon' ın ana silahı olan kırbacı çok yönlü kullanamıyorsunuz ama eski versiyondaki gibi sadece ileriye değil, artık aşağıya ve aşağı çapraza doğru da vuruş yapabiliyorsunuz.

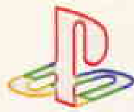
Arrange moddaki grafikler geliştirilerek daha modern bir görüntü kazandırılmış, fakat temeller bozulmamış. Simon ve Dracula' nın çizimleri de birazcık toparlanmış. Oyundaki müziklerden de söz etmek lazım. Orijinal moddaki müzikler için X68000 MIDI emülasyonu, Roland CM-64 modundaki LA ses modülü veya Roland CM-300 modundaki GS ses modülü gibi hard-core hastalarını memnun etmeye yetecek kadar çok seçeneğiniz var. Castlevania Chronicles: Akumajo Dracula serinin hayranları için iyi haber. Oyundaki limitsiz özellikler, cazibesini biraz düşürecek gibi görünüyor. Japonya' da raflardaki yerini çoktan alan oyun için biz biraz daha bekleyeceğiz. Ya da ben beklemeyeyim, onca güzel oyun arasından bu platforma kastıramam doğrusu. Bye&Smile... ■ ■ ■

Mega Emin | megaemin@level.com.tr





CASTLEVANIA CHRONICLES	10.2001
Tür • Platform	
Yapım • Konami	
Dağıtım • Konami	
İlk İzlenim • İyi oyun, güzel oyun fakat çok mu lazımdı acaba? Bizdeki nostalji geyiği bu kez de oyun piyasasında hortladı. Her oyuna bir chronicles yapmak şart mıdır?	
Tamamlanma • %80	



playmail



Sevgili Mega Emin,
Ben bir PC kullanıcısı olmama rağmen size bir sorum var. Kasım ayında incelemesini yapmış olduğunuz "Alien Resurection" adlı oyunun PC versiyonu var. Ama firmanın kendisinin çıkardığı pc versiyonu değil. "Connectix Virtual Game Station" adlı programdan çevirisi. Bu yüzden size 2 sorum var.
1- Tüm PlayStation oyunları böyle çevrilebilir mi?
2- Bu oyunun tam çözümü sizde var mı?

Tahsin Kılıçoğlu

ME – O dediğin PC versiyonu falan değil, doğrudan PlayStation versiyonu. Connectix VGS ise bir PlayStation emülatörüdür. Bu program sayesinde istediğiniz tüm PlayStation oyunlarını PC' nizden oynayabilirsiniz. Alien Resurrection için bir tam çözüm yazmayı düşünmedim açıkçası. Çünkü hem kolaydı, hem de pek bulmacası yoktu.

Selam MegaEmin Abi,
İlk mail' ıma nasılsınız diye sorarak başlıyorum. Ben bir Metal Gear Solid hayranıyım. MGS' yi hem PlayStation' da, hem de PC' de bitirdim. Mart ayında derginizde MGS2 hakkında anlattıklarınız çok hoşuma gitti. MGS2' yi PC' de oynamam imkansız. Eğer bana MGS2' nin emülatörünü yollarsanız bu boğucu hasretimi gidermiş olursunuz.

Atalay Soyadsız



ME – İyiyim, sağol. Üzgünüm ama MGS2' yi oynamak istiyorsan, mutlaka bir PS2 almalısın. Çünkü MGS gibi, bu oyunun da en az bir sene sonra PC' ye çıkacağını tahmin ediyorum. Bahsettiğin gibi bir emülatör de henüz yok. Daha PlayStation' ın bile tam randımanlı çalışan bir emülatörü yokken, PC ile kıyaslanan PS2 için hiç heveslenme. Benim tahminim Microsoft, PS2 ile baş edebilmek için el altından bir X-Box PS2 emülatörünü piyasaya sürecektir. Fakat o zaman da X – Box almak zorunda kalacaksın.

Selamlar Emin,
Ben Sakarya' dan yazıyorum. İnan sizleri gıpta ile takip ediyorum. Level' ı yeni yeni okumaya başladım, elimden bırakamıyorum. Bu yüzden yemeklerde sürekli hanımdan fırça yiyorum. Yakında abone de olacağım. Size birkaç sorum var:
1- 2001 Şubat ayında bir PS2 aldım ama 6 - 7 saat oynadığım zaman oyunlarım donuyor. Acaba ısındığı için mi yoksa okuyucusu mu zayıf? Makinem orijinal ve çipsiz.
2- Daha erken ama şu PlayStation 2 İnternet bağlantısını soracaktım. Bağlantılar için modem, klavye ve mouse dışında PC gibi bir kasa da lazım olacak mı? Bunlar için ayrı ayrı parçalar mı alacağız?
3- Birde YaBasic olayında bağlantı kurulduğu zaman program yapacağız galiba.
Emin kardeş, senide bunlarla biraz oyaladım, kusura bakma, hakkını helal et. Ne yapalım, biz de bilene sormak zorundayız. Tekrar dergideki herkese ayrı ayrı selam eder, saygılarımı sunarım.

Turgay Erbay

ME - Merhaba Turgay,
1- Probleminiz televizyonunuzdan, oyunlardan veya lensinizden kaynaklanıyor gibi gelmedi bana. Büyük bir ihtimalle makineniz fazla ısınıyordur. Makinelerde işlem gücü arttıkça, soğutma da problem olmaya başlıyor. Makinenizi güneşle temas ettirmeyin, üzerini örtemeyin, fanının çalıştığından emin olun ve mümkünse soğuk hava akımlı yerlerde çalıştırın.
2- İnternet bağlantısı için kasa olmayacak. Bağlanabilmek için gereken browser programını beklemeniz gerekiyor.
3- YaBasic' in İnternet ile direk olarak ilgisi yok. Her zaman programınızı yazıp çalıştırabilirsiniz. İnternet' te ise hazır programlar var, alıp kullanabilirsiniz. Ayrıntılı bilgi web sitemde.
Helal olsun. Level' ı aç karnına kullanırsan hem daha faydalı olur, hem de yenge köpürmez. Kendine iyi bak.

İyi günler sevgili Level halkı,
Ben bir PlayStation 2 aldım ve çip taktırdım.
Fakat sorunlarım bir türlü bitmiyor.
1- Çip taktırdığıma sevinirken, bu kez de orijinal oyunları oynayamıyorum.
2- Buradan tüm PS2 sahiplerine sesleniyorum; sakın çip taktırmayın!
3- Play ne zaman yayınlanacak veya ayrı bir dergi olacak?
4- Ben kopya Gran Turismo 3 aldım, ancak grafikleri hiç hoşuma gitmedi ve geri verdim. Sizce daha fazla geliştirirler mi?
Hepinize mutluluk dolu bir ay diliyorum. Kendinize iyi bakın çünkü oyun severlerin size ihtiyacı var.

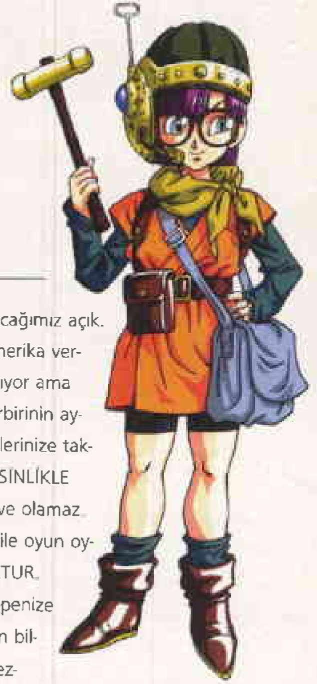
Cengiz "Çip Mağduru"

ME – Hemen yanıtlar...
1- Şu aralar piyasada birkaç çeşit çip var. İyi araştırırsan hem PSX, hem PS2 oyunlarını sorunsuz çalıştıran çipten bulabilirsin; orijinal oyunlar da dahil. Bence yinede çip olaylarını bırakıp, gücümüz elverdiğince kopya yazılımla olan savaşımızı sürdürmeliyiz.
2- Güzel bir mesaj oldu sanırsam...
3- Play' i yaz sonuna düşünüyoruz ama du bakalım; sadece düşünüyoruz daha.
4- Gran Turismo 3' ün Japonca versiyonu çıktı ve yine hayal kırıklığı yarattı. Sony Computer, oyunun Avrupa versiyonunun çok daha güzel olacağı sözünü verdi. Sonucu beraberce göreceğiz.

Ehm, Selam Emin,
Dergi harika gidiyor, devam edin. Özellikle de PlayStation sayfalarını arttırmanız beni çok mutlu etti (daha çok arttırın daha çok...). Beni en çok sevindiren, tam çözümler ve konsolcular için ayrı mektup köşesinin koyulması oldu. Wallaha müthişsiniz müthiş! Bu kadar yağ yeter sorulara geçiyorum:
1- Parasite Eve 2 ve Dino Crisis 2' nin tam



playmail





çözümlerini ne zaman vereceksiniz?

2- Cem Abi kızlar konusunda çok haklıymış, bak ne hallere düştük. Onur Baryam Abinin bana önerileri nelerdir?

3- Eeeee, acaba oyunlar Türkçe' ye çevrilemez mi? Bu çok mu zor bir şey? Yada Türkçe alt yazılı yapılamaz mı? Örneğin FF8 Türkçe yazılı olsa çok harika olurdu ve fiyatı ne kadar olursa olsun alırdım. Eminim benim gibi düşünen bir sürü oyun sever vardır. Bu konu hakkında sizin düşünceleriniz nelerdir?

4- Şu verdiğiniz bilgisayar cd' lerinin yanında birde PlayStation cd' si verseniz var ya... (KRİZZZ?!?)

5- PS2' ye hem PSX hem de PS2 oyunları için iki çip birden taktırabilir miyim diye sorsam, dergicek beni linç etmeye kalkar mısınız?

6- Final Fantasy 8 nasıl bir oyundur yahu? Hatta oyun değildir, Sinan Abinin dediği gibi bir sanat eseridir yani. Senden istediğim bu oyunun ara birimi, büyüleri, büyü formülleri filan falanla ilgili geniiiiiş ve ayrıntılı bir yazı yapman. FF8 hakkındaki her şeyi ama her şeyi bilmek istiyorum. Neyse çok uzattım herhalde. Bitti zaten bitti. E o kadar yağdan sonra mektubumu yayınlarsın herhalde, di mi ama? İsmim:

Yok İsim Misim

ME – yapıyoruz bişiler elimizden geldiğince. Gelecek ay daha da güsel olucak.

1- Verdik bile. Bu çözümleri ayrıca web sitemde bulabilirsin.

2- Şimdi kızlar hakkında söz söylemek bana düşmez bir kere. Ya Onur' un yazdığı "Hızlı Çapkının El Kitabı" nı satın alacaksın, ya da adamın 900' lü hattını arayacaksın. Mutlaka faydası olur:)

3- Çevrilebilir tabi ki. Biz bu kadar yüzsüz davranıp ucuz diye kopya oyun satın almazsak oyunun tamamı Türkçe bile olur. Ne zaman suç işlemekten vazgeçip orijinal yazılıma döneriz, o zaman oyunları ana dilimizde oynayabiliriz. Hatta Türk oyunları bile patlar o zaman. Lütfen duyarlı olun, orijinal oyun satın alın.

4- Ah o dediğini senden çok ben istiyorum ama kriz olmasa bile na mümkün.

5- Arkadaşlar, hazır mıyız? Elemana karambol yapıyoruz...

6- Geçti güzelim, sen şimdi al bu ayki Final Fantasy 10 posterini, yapıştır duvarına, ööle seyret. Hadi bakım.

Sevgili Yok İsim Misim kardeşim, üstümü başımı yağ ettin bu sıcakta ama yayınlandı mektubun bak, hadi sevin, oyna, etrafa gülücükler saç. Bak yaz da geldi, lay lay loooom...



Resime dikkatlice bakın, ne görüyorsunuz?

Selam Mega,

Aslında azıcık seni gıcık edecek bir soru ama, X - Box mı alsam PS2 mu? Yani Halo için çıldırıyorum ve o Pc ve X - Box için geliyor. Ama Gran Tourismo 3 oynamazsam koma geçiririm. Bir sorum daha var. PS2, Avrupa ve Amerika versiyonu olarak ayrılıyor mu? Ayrılıyorsa bile Avrupa veya Amerika versiyonunun her ikisinin de oyunlarını birbirinde çakıştıran YASAL bir çip olacak mı?

Deniz Ege Tuncay

ME – Arkadaşlar, bu soruyu bana sormayın, çünkü ne ben, ne de bir başkası yanıtını veremez. X – Box çıkar, o anki şartlara bakıp yanıt veririz; ama şimdi değil. Sonuçta bir şeylerden vazgeçmek zorunda kalacağımız açık. PS2 Avrupa ve Amerika versiyonu olarak ayrılıyor ama kapasite olarak birbirinin aynısı. Oyun makinelerinize taktırdığınız çipler KESİNLİKLE YASAL DEĞİLDİR ve olamaz. Bunun anlamı çip ile oyun oynamak da bir SUÇTUR. Olur da bir gün tepenize binerlerse "-abi ben bilmiyordum" diyemezsiniz yani.

Merhaba Mega

GameShark nasıl bir şey? Nasıl çalışır, nerede satılır? Sony bunu destekler mi, yoksa karşı mı çıkar? Sony' nin bir malı mı, yoksa sonradan uydurma bir şey mi? Ram kodlarını nasıl yükleriz? Nasıl çalıştırırız? Lütfen biraz bilgi ver.

Gencay Soykan

ME – Sevgili Gencay, Ram Kodları ile ilgili aradığın her şey web sitemde istemediğin kadar ayrıntısıyla anlatılmış durumda. ■ ■ ■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



strateji ustası

icewinddale
heartofwinter

Hemen Icewind Dale ile alakasız bir giriş yapayım size. Siz bu yazıyı okuduğunuz sırada ben Megadeth konserinde deliye dönmüş olacağım. Nihayet en sevdiğim grupların başında gelen Megadeth ülkemize geliyor, nihayet Dave Mustaine'i yakından görme imkanına kavuşuyorum. Düşüncesi bile çok güzel aslında. Eğer aranızda konsere gelenler (veya aynı 3'ünden önce derginizi aldıysanız gelecek olanlar) beni en ön saflarda bulabilirler, böylece bir android değil kanlı canlı bir insan olduğumu bizzat görebilirler. Eğer üzerinde önünde bir sürü delik olan siyah bir tişört olan (söylemesi ayıp Metallica konserinde de en önde olduğumdan tişörtüm biraz delinmişti) birini görürseniz, büyük ihtimalle bana bakıyorsunuz demektir. Bu arada hazır metalden bahsetmişken ben de size bir internet sayfası reklamı yapayım: http://i.am/darkcd adresine bi uğrayın bakalım, belki ilginizi çeken bir şeyler bulursunuz :) Konseri kaçırdıysanız da üzülmeyin, koyun Heart of Winter CD'sini sürücünüze (nasıl da alakayı kurduk görüyorsunuz değil mi), başlayın bu mükemmel eklentiyi oynamaya. Evet söylediğim gibi Heart of Winter bir eklenti, yani Icewind Dale kurulu olmadan çalışmıyor. Eğer Icewind Dale'i bitirdikten sonra son kayıtlarınızı sakladıysanız buna kesinlikle pişman olmayacaksınız. Çünkü Heart of Winter bu kayıtlardan biriyle karşılaştığında, oyuna eski karakterlerinizle devam etme imkanı sunuyor. Ben Icewind Dale'i bitirdiğim için Create New Game seçeneğinden Expansion Only modunu başlattım. Bu modda yalnızca Heart of Winter bölgelerini içeren bir oyun oynuyorsunuz, diğer modda ise Icewind Dale'e baştan başlıyorsunuz ve Heart of Winter bölgelerine de geçebiliyorsunuz.



Wylfdene'in gerçekte kim olduğunu işte bu odada kanıtlıyoruz.



Lonelywood'un eskiz çalışması bile harika görünüyor

Heart of Winter için ortalama 9. level karakterler gerek olduğundan, eski karakterlerinizi kullanıyorsanız kendinizi şanslı sayabilirsiniz, çünkü aksi halde biraz zorlanacaksınız. Ben eski grubumu kullandığım için karakterlerim şöyle, siz de Icewind Dale'i baştan oynayacaksanız buna benzer bir grup yaratın:

Dwarf	Fighter
Chaotic Good	Level 11
Human	Fighter
Chaotic Neutral	Level 11
Human	Fighter
Neutral Good	Level 11
Elf	Fighter-Thief
Chaotic Neutral	Level 9-12
Half-Elf	Cleric-Ranger
Neutral Good	Level 10-9
Half-Elf	Conjurer
Chaotic Good	Level 12

Eğer Heart of Winter'ı benim gibi ortalama 11. level karakterle oynayacaksanız oyunun zorluğunu biraz arttırabilirsiniz, böylece bu eklenti size daha uzun süre zevk verebilir. Evet, tüm hazırlıklarımızı tamamladığımıza göre Heart of Winter açıklamamıza başlayabiliriz.

Icewind Dale: Heart of Winter– Tam Çözüm
Lonelywood
Hailee Dunn

Kuyunun yanında **Hailee Dunn** isimli kızı göreceksiniz. Size kardeşinin kuyuya düştüğünü söyleyecek. Onun için ip bulacağınızı söyleyin. Hailee'nin evine gittiğinizde **(köyün en kuzeyinde)** babası Hailee'nin yalan söylediğini, kardeşinin olmadığını söyleyecek. Hailee'ye geri dönün ve ona yalan söylememesini öğütleyin **(15000 xp)**. Onunla konuşmaya devam edince size bir sırdan bahsedecek. Sizin de bir sırrınız olduğunu söyleyin ve onunla biraz konuşarak sırrın ne olduğunu öğrenin **(15000 xp)**. Tavern'e girin ve CHA (Charisma) özelliği **13'ün** üzerindeki bir karakterinizi kullanarak Hailee'nin annesi **Ambere** ile konuşun ve onu eve dönmeye ikna edin **(15000 xp)**. Tekrar Hailee'nin yanına dönün ve annesinin evde olduğunu, onun da gitmesini söyleyin **(15000 xp)**. Şimdi Temple'a girin ve Quinn ile Dunn'lar hakkında konuşun. Dunn'ların evine gidin ve babaya Quinn'in söylediği çözümden bahsedin **(20000 xp)**.

Tavern

Tavern'e girin ve barmenle konuşun. Ona aynanın arkasındaki kapı hakkında sorular sorunca, sırrını korumanız karşılığında büyülü eşyalar satmayı teklif edecek. Bu eşyalar arasında oldukça iyi parçalar bulabilirsiniz. Aşağıdaki odalardan birinde aynayı ve gizli kapıyı bulacaksınız. Gizli odada **Seven Eyes** büyüsünü bulabilirsiniz. Ayrıca yine buradaki **Murdaugh** ile konuştuğunuzda size **Ice Rose**'e olan ilgisini anlatacak. İleride onun için bir Ice Rose bulacaksınız. Ama eğer **Murdaugh** ile konuşmazsanız **Ice Rose** bulmanız mümkün değil.

Baldemar

Tavern'in sol tarafında **Baldemar**'ın evi bulunuyor. Giriş katında 4 tane **Elixir of Health** bulacaksınız. Yukarı kattaki **Baldemar** ile konuşun ve onu sıkıştırın. Yatak odasında KT isimli birinden gelen bir parşömen bulacaksınız.

Contact Other Plane büyüsü

Tavern'de satılan **Contact Other Plane** büyüsünü satın almayı sakın unutmayın. Çünkü biraz ileride oldukça işimize yarayacak.

Şimdilik **Lonelywood**'da yapabileceklerimizi bu kadar. Bölgeyi terk edip **Barbarian Camp**'a gidin.

Barbarian Camp

Wylfdene

Wylfdene'e Jerrod hakkında soru sorun **(84000 xp)**. Ona Ten-Towns'ın barış istediğini söyleyin. Bir süre sonra gerçek bir Ten-Towns temsilcisini dinleyeceğini söyleyecek, açıkçası sizin casus olduğunuzu düşünüyor. Ona casuslukla alakanız olmadığını söyleyin **(84000 xp)**. Konuşmanız bitince dışarı yollanacaksınız.

Barbarian'lar size saldırmadan önce **Hjollder**'e ne olduğunu sorun **(42000 xp)**. Eğer karizmanız 14'ün üzerindeyse sizi öldürmelerinin **Tempos**'a ihanet olduğunu söyleyin **(42000 xp)**. Aksi halde onlarla savaşacaksınız.

Angaar'la tekrar konuşun ve ona **Wylfdene** hakkında soru sorun **(42000 xp)**. Konuşmanız bitince tekrar konuşun ve **Wylfdene**'e gönderilen suikastçıyı sorun **(42000 xp)**. Artık Lonelywood'a dönebiliriz.



Oyunun büyük bir kısmı buzların arasında, buz yaratıklarıyla geçiyor.



İşte Remorhaz!

Lonelywood

Üst sol köşedeki evdeki kardeşlerle konuşun. **Emmerich**'in yanına gidin ve ona bu ölüm hakkında soru sorun. **Baldemar**'a gidin ve onunla bir süre konuştuktan sonra onu konseye bildiklerinizi anlatmakla tehdit edin. Ona suçsuz olmadığını, konsey önünde kendisini temizlemesi gerektiğini söyleyin ve yüklü bir exp kazanın **(420000 xp)**.

Tavern'in yanındaki kulübenin merdivenlerine tıklayarak içeri girin ve **Thom** ile **Burial Isle** hakkında konuşun. Dışarı çıkın ve **Young Ned** ile konuşarak (X 370, Y 1930) sizi **Burial Isle**'a götürmesini isteyin.

Burial Isle

Köye dönmek istediğinizde tekrar Ned ile konuşmanız yeterli. Bu açıklık alandaki savaşlarda biraz zorlanabilirsiniz, çünkü daha önce Icewind Dale'de olmayan bazı yaratıklarla (Barrow Wight ve Ghost Shaman) karşılaşacaksınız. Eğer ölmeye yaklaşırsanız (ve burada rest yapamayabileceğinizden) Ned'in yanına kaçıp köye geri dönün, dinlendikten sonra tekrar Ned ile konuşup Burial Isle'da kalan işlerinizi tamamlayabilirsiniz.

Burada ilk olarak gidebildiğiniz kadar sola giderek **Edion's Tower**'a ulaşın.

Edion's Tower

Edion the Necromancer ile konuşun. Onunla konuşurken sahip olduğu büyülü eşyaları isteyin, ama onu bunları vermesi için zorlamayın. Yoksa size düşman olur ve 24. level bir büyücüyle savaşmak istediğinizi de sanmıyorum. Zaten onu öldürürseniz elindeki hiçbir büyülü eşyayı alamazsanız, yalnızca 20000 exp ile yetinirsiniz. Ondan büyülü eşyalarını satın almayı istediğinizde size oldukça güçlü büyülü eşyalar satacağını göreceksiniz. Mesela **Wizardy yüzüğü** (5. level büyülerinin sayısını iki katına çıkarır), **Sunfire** ve **Mordenkainen's Force Missiles** büyüleri gibi. Özellikle ***Sunfire büyüsü*** dışarıdaki undead'ler üzerinde müthiş etkili. Tüm koruma büyülerini yaptığınız bir mage ile adada dolaşıp undead'leri bir araya toplayabilir ve Sunfire büyüsüyle onları kavurabilirsiniz. Bu arada Edion's Tower'da rahatça dinlenebilirsiniz. Buradaki işiniz bittiğinde kuleden çıkın.

Sağa doğru gidin, yukarıya ilerleyin ve mağaraya girin.

Burial Crypt

İçeriye girdiğinizde yine **Barrow Wight**'lerle karşılaşacaksınız. Bu Crypt'ten yüzeye çıkan 5 tane çıkış bulunuyor, bizim kullandığımız mağaranın ortasına gideni. Bu Crypt ve çıkışların biri hariç diğerleri tamamen undead dolu ve sizi oldukça zorlayacak.

İlk olarak yukarıya doğru gidin ve kapların içindeki hazineleri alın. Bunlar arasında **Cloak of Displacement** ve **Blood Iron** kılıcı işinize yarayabilir. Merdivenlerden aşağı inin ve sağa gidin. Burada **Vexing Thoughts** ile karşılaşacaksınız. Onunla konuştuğunuzda zırhında bir şeytanın kıstırılmış olduğunu, çünkü sahibinin gerçek ismini unuttuğunu öğreneceksiniz. Eğer **Contact Other Plane** büyüsünü kullanmadan zırhı alırsanız elinizde çok da süper olmayan bir zırh olduğunu göreceksiniz. Zırhı giydiğiniz anda, zırhı giyen kişi ölüyor :) Bu yüzden onunla konuştuktan sonra Contact Other Plane büyüsü yapın ve sahibinin gerçek ismini öğrenin. İsmi öğrendiğinizde Vexing Thoughts ile konuşun ve ona gerçek ismi söyleyerek zırhı elde edin. Şimdi kazandığınız zırh Vexed Armor'ın özellikle şöyle:

AC 1, %100 soğuk direnci, CON +2, günde bir kez Fire Storm büyüsü, Glabrezu Chalimandren şeytanını çağırabilir.

Bu kısmı da tamamladığınızda aşağı doğru gidin, bu sırada karşınıza çıkacak olan undead'leri bir şekilde temizleyin. Undead'ler üzerinde (özellikle de şişko, yavaş yürüyenler Drowned Dead'ler üzerinde) Death Fog ve Cloud Kill büyüleri müthiş etkili. Önden Thief ile undead'lerin toplu olarak durdukları yerleri keşfedin ve hemen önlerine bu büyülerden yapın. Size ulaşmaya çalışırken oldukça →

zarar göreceklerdir. Burada karşılaşacağınız en zorlu yaratıklardan biri de Wailing Virgin isimli, Bard benzeri yaratıklar. Bunlar uzaktan şarkılar yoluyla siz oldukça zarar verebiliyorlar. Bu yüzden bir undead grubuyla karşılaştığınızda ilk olarak bunları halletmeye çalışın. Bunlar genellikle sizden belli bir mesafe ileride durduklarından az önce bahsettiğim büyülerden çok etkileniyorlar.

Şimdi sola gidin, köprüyü geçin ve yine undead'lerle kapışın. Ekranın kenarına ulaşana kadar sola gidin, sonra aşağı doğru ilerleyerek **Mebdinga** ile karşılaşın. Onunla **Wylfdene** hakkında konuşmaya çalışın, eninde sonunda size diğer Wailing Virgin arkadaşlarıyla birlikte saldıracak. Bu şimdilik karşılaşacağınız en zorlu savaşlardan biri. Eğer ayağında **Boots of Speed** olan bir adamınız varsa **Mebdinga** ile konuşmaya o gitsin, Mebdinga düşman haline geldiği anda bulunduğu yere **Death Fog** büyüsü atın ve konuşan adamı hemen geri çekin. Ok kullanabilen adamlarınızla Wailing Virgin'lere saldırın, şarkılardan zarar gören adamlarınızı geriye çekin ve iyileştirmeye çalışın. Bu sayede bu savaşı da bitireceksiniz. Buradaki mezarı inceleyip **Wylfdene's Tribal Symbol**'ü alın. Sağa gidin ve yine undead'lerle savaşın. Sağa devam ederek hazinelere ulaşın. Buradaki kaplarda dikkate değer olan hazineler arasında **Fatigue: Battle Axe +3** ve **Young Rage: Axe +5** var.

Artık bu bölümün büyük bir kısmını bitirdik, eğer kendinize güveniyorsanız her yeri dolaşıp kalan undead'leri de öldürebilirsiniz. Daha önce de dediğim gibi burada yukarıya ulaşmanızı sağlayan 5 tane çıkış var, biz bunlardan bizi **Hjollder**'e ulaştıracak olanı kullanacağız. Yine eğer isterseniz diğer çıkışlardan yukarı çıkıp etrafı temizleyebilir ve experience kazanabilirsiniz. Kullanacağımız çıkış için en sola gidin, sonra da yukarıya ilerleyip **x:300, y:560** koordinatlarındaki çıkışı kullanın.

Hjollder

Hjollder kendini biraz kaybetmiş durumda ve ilk başta sizin kim olduğunuzu anlayamıyor. Ona ruh olmadığınızı **(no spirits)** söyleyince **280000 exp** kazanacaksınız. Size adayı terk etmeyeceğini söylediğinde Wylfdene'in onun kralı olmadığını söyleyin ve bulduğunuz **Tribal Symbol**'ü gösterin, böylece **420000 exp** daha kazanacaksınız. Artık Wylfdene'in Jerrod olmadığını biliyorsunuz, Jerrod'un kim olduğunu bulmak için **Gloomfrost Seer**'i bulmanız gerekiyor. Hjollder, Gloomfrost'u haritanıza ekleyecek ve oraya gitmenizi isteyecek. Şimdi tekrar **Burial Crypt**'a inin. Buradan Ned'e ulaşmak için kullanabileceğiniz en uygun çıkış x:3720, y:1970 koordinatlarındaki çıkış. Çıktıktan sonra Ned'le konuşarak tekrar Lonelywood'a dönün.



Remorhaz'lar bir anda arkanızda belirip saldırabiliyorlar.



Wylfdene'in yalan söylediğini gösteren kanıtı bu mezarda bulacaksınız.

Lonelywood

Biz ortalıktan yokken üç kardeşten biri daha kurt tarafından öldürülmüş. Kardeşlerin kulübelerine gidin ve tek kalan kardeşle konuşun. Tavern'e gidin ve gece olmasına az varsa bekleyin, yoksa dinlenerek gece olmasını sağlayın. Gece Lonelywood'da dolaşırken, **Purvis**'in kulübesinin yakınında bir **Greater Werewolf** ile karşılaşacaksınız. Ona yeterince zarar verdiğinizde bir beyaz kurda dönüşecek ve sizden kaçacak. Eğer hemen **Emmerich**'in kulübesine giderseniz, onun orada olmadığını göreceksiniz. Acaba gördüğümüz Werewolf Emmerich olabilir mi? Birazdan öğreneceğiz.

Eğer Werewolf ile savaşmazsanız Doogal size kurdun üzerinde silahının etkisiz olduğunu söylemişti. Emmerich'le bu konuda hakkında konuşursanız size Doogal'ın daha güçlü bir silah için **Kieran**'a gittiğini söyleyecek. Kieran ile konuştuğunuzda ise size kurdun büyük olasılıkla bir kurtadam olduğunu söyleyecek.

Her iki durumda da gündüz olmasını bekleyin ve Emmerich'in kulübesine gidin. **Emmerich ile Werewolf** hakkında konuşun, Emmerich kendisini ısıran kurdun bir Werewolf olabileceğini düşünmeye başlayacak ve kardeşleri öldüren kurdun kendisi olduğunu anlayacak. Böylece siz de 420000 exp kazanacaksınız. Ona yardım edeceğinizi söyleyin.

Tavern'e giderek Kieran ile konuşun ve ona Emmerich'in durumundan bahsedin. Size Emmerich'in kurda dönüşmesini engelleyecek bir kolye verecek. Emmerich'e gidin ve kolyeyi ona verin. Böylece 420000 exp daha kazanacaksınız.

Burada Evil karakterler için bir not düşeyim. Eğer Emmerich'i öldürürseniz 5 reputation puanı kaybedeceksiniz ama şu eşyaları kazanacaksınız:

Shadowed Cloak (gölgelerde gizlenmeye +%15), Bracers of Archery (yay kullanırken +2 THACO), Long Bow +4: Hammer (+1 AC, +5 THACO, raund başına 4 atak), Finest Long Sword (+2 THACO) ve birçok ok.

Lonelywood'daki işlerinizi tamamladığınızda Gloomfrost'a gidebilirsiniz.

Gloomfrost

Gloomfrost Main Area

Burada karşılaşacağınız Snow Troll'leri öldürmek için bayıldıklarında üstlerinde Asit veya Ateş kullanmanız gerektiğini unutmayın. Umarım yanınızda yeterince Acid veya Fire Arrows vardır, aksi halde büyücünüze Melf's Acid Arrows, Fireball gibi büyüler ezberletmelisiniz. Daha fazla ilerleyemeyene kadar yukarı doğru gidin ve sola dönün. Burada Salamander'lerle karşılaşacaksınız, belki hatırlarsınız, Salamander'lerin yakınına girdiğinizde etrafları çok soğuk olduğundan belli aralıklarla otomatik olarak zarar görüyorsunuz. Sola ilerlemeye devem edin ve kampı araştırarak **3 Flaming Oil** bulun. Bunları da Troll'leri öldürmek için kullanabilirsiniz. Biraz aşağı inin ve sağa doğru giden yola girin. Azıcık yukarıya gittiğinizde x:3200, y:1590 koordinatlarında **Tiernon's Sundered Shield**'i bulacaksınız. Bunu mutlaka alın, çünkü bu kalkanı geliştireceğiz.

Şimdi ana yola geri dönün ve aşağı ilerlemeye devam edin. Yol dönecek, önce sola, sonra da yukarı giderek **Frost Giant** ile karşılaşacaksınız. Yukarı ilerlemeye devam edin, sonra sola gidin. Yol genellikle belli olduğundan ilerlemeye devam edin ve **Glacier Yeti**'lerle savaşın. Aşağı gitmeye devam edin. Yol sola doğru

dönecek ve bir yol ayrımıyla karşılaşacaksınız. Önce yukarı, sona sağa gidin. Yolu sürekli olarak takip edince *bir mağara girişine ulaşacaksınız*. İçeri girin.

Inner Cave

Bu bölge bir öncekinden çok daha düz ilerliyor. Yol bir yılan gibi kıvrılarak devam ediyor ve kesinlikle sola sağa gidişler yok. Yapmanız gereken tek şey yolu sonuna kadar takip etmek ama bu aklınıza geldiği gibi kolay olmayacak. Buradaki başlıca yaratığımız **Remorhaz** isimli yaratık. Geçen sayıdaki incelemede Burak'ın da söylediği gibi Remorhaz'ın gücü biraz azaltılmış ama yine de oyunda karşılaştığımız en güçlü yaratıklardan olma özelliğini koruyor. Etrafta bir *Remorhaz görmeseniz* bile aniden arkanızda belirebiliyorlar. Remorhaz'ların en mükemmel özellikleri ise öldüklerinde 10000 exp kazandırmaları. Yani gördüğünüz tüm Remorhaz'ları öldürmenizi şiddetle tavsiye ediyorum. Bu yolu takip ederek Tiernon'un atölyesine ulaşın. Eğer grubunuzda bir Bard varsa, **Bard'ınızı Tiernon ile konuşturarak 26250 exp** kazanabilirsiniz. Tiernon'a Seer'i görmek istediğinizi söyleyince ilk olarak kabul etmeyecek. Kim olduğunuzu açıklayınca kararını değiştirecek ve size Seer'a ulaşmanızı sağlayacak Black Ice Mirror'ı yapacak.

Eğer Lonelywood'da **Murdaugh** *ile konuştuysanız ve size* **Ice Rose**'dan bahsettiyse Tiernon'dan sizin için bir tane yapmasını isteyebilirsiniz. Lonelywood'a döndüğünüzde Ice Rose'u Murdaugh'a verin.

Gloomfrost Main Area'da bulduğunuz Tiernon's Dented Shield'ı Tiernon'a verdiğinizde onu tamir edecek ve şu kalkana sahip olacaksınız:

Sundered Shield of Tiernon (+3 AC, tüm saldırılara +%10 direnç, günde 1 kez +2 AC ve tüm saldırılara +%15 direnç, günde 1 kez Unfailing Endurance büyüsü yapabilir)

Kalkanı tamir ettikten sonra eğer Icewind Dale'i oynadıysanız ve oyunun sonunda Easthaven'daki balıkçıdan **Aihonen's Blade**'i aldıysanız Tiernon onu da tamir edecek ve şu silahı kazanacaksınız:

Singing Blade of Aihonen (1D8+1, Lac Dinneshere yakınlarındayken +5, ateşe ve buza karşı +%30 direnç, Lac Dinneshere yakınlarındayken +10 HP, günde 3 kez Cure Critical Wounds büyüsü yapabilir, günde 1 kez +3 STR verir)

Tiernon ile tekrar konuşun ve ona Gloomfrost'ta ne yaptığını sorun. Size en mükemmel silahı yapmak için burada olduğunu söyleyecek. Ona yardım etmeyi teklif edin ve ısrarınızı sürdürün. Size ne yapmasını istediğinizi soracak, burada verebileceğiniz 7 cevap bulunuyor. Her bir cevabın size kazandıracağı silahlar şöyle:

A hammer, but black... (yalnızca Dwarf için) : **Blood of the Gloomfrost** (Hammer +4, THACO, +%10 ateş ve soğuk direnci, günde 1 kez Storm Shell büyüsü, %5 ihtimalle 2-12 hasarı iyileştirir)

I see a finger... (yalnızca Druid için) : **Talon of the Gloomfrost** (Scimitar +4, +%10 ateş ve soğuk direnci, günde 1 kez Storm Shell büyüsü, %15 ihtimalle hedef üzerinde Entangle yapar)

My eyes see a huge... : **Hand of the Gloomfrost** (Great Sword +4, +%10 ateş ve soğuk direnci, günde 1 kez Storm Shell büyüsü, %5 ihtimalle hedef üzerinde Suffocate yapar)

A blade like an icicle... : **Kiss of the Gloomfrost** (Long Sword +4, +%10 ateş ve soğuk direnci, günde 1 kez Storm Shell büyüsü, %5 ihtimalle fazladan 2-12 soğuk zararı verir)

I see the ice stretch... : **Fist of the Gloomfrost** (Mace +4, +%10 ateş ve soğuk direnci, günde 1 kez Storm Shell büyüsü, %5 ihtimalle fazladan 1-10 zarar verir)

A small black dagger... : **Fang of the Gloomfrost** (Dagger +4, +%10 ateş ve soğuk direnci, günde 1 kez Storm Shell büyüsü, günde 1 kez Anti-Magic Shell yapar)

A pillar of ice... : **Tongue of the Gloomfrost** (Halberd +4, +%10 ateş ve soğuk direnci, günde 1 kez Storm Shell büyüsü, %3 ihtimalle hedef üzerinde Cone of Cold yapar)

Silah yapıldığında 80000 exp kazanacaksınız. Tiernon üzerinde Pickpocket yaparsanız **Tiernon's Heartstone** isimli taşı çalabilirsiniz. Bu taşın özellikleri şöyle: günde 1 kez Resist Fire/Cold yapar, günde 1 kez Burning Hands yapar, günde 3 kez Fatigue durumunu iyileştirir. Taşı çaldıktan sonra Tiernon ile konuştuğunuzda taşını çaldığınızı fark ettiğini ve sorsaydınız da vereceğini söyleyecek. Ancak ona taşı sorma şansınız olmadığı için yaptığımız şeyin bir zararı yok. Konuşmalarınız bitince Tiernon'dan başka şeyler de satın alabilirsiniz. Sattıkları arasında gerçekten de işe yarayacak şeyler bulunuyor.

Şimdi sola doğru gidin, yukarı ilerleyin ve dışarı çıkın.



Zavallı dev. Biri buralara bizden önce gelmiş demek ki.

The Seer

Sağa gidin, yolu takip edin ve sola dönün. Yakınlarda bir yerde her biri 14000 exp kazandıran **Ice Golem**'ler bulacaksınız. Şimdi en sola kadar gidin, sonra da aşağı doğru ilerleyin. Yolda yine Ice Golem'lerle ve bunun yanında bazı yerlerde tuzaklarla karşılaşacaksınız. En aşağı ulaşınca sağa gidin. Şimdi yolu takip ederek ilerleyin, aşağı doğru gittiğinizde Ice Golem'ler ve bir çukurda mahsur kalmış bir Remorhaz göreceksiniz. Onu menzilli bir silah yardımıyla öldürebilirsiniz. Şimdi sağa ve yukarı doğru ilerlemeye devam edin. Elinizde Black Ice Mirror olduğunda pasaj açılacak ve ilerleyebileceksiniz. İçeride Seer'i bulacaksınız. Onunla birçok konuda konuşun. Eninde sonunda size aynayı Wylfdene'e götürmenizi söyleyecek ve 280000 exp kazanacaksınız. Şimdi ona sizinle birlikte gelmesini söyleyin. Eğer Seer ile konuşan karakterinizin INT veya WIS özellikle 14'ün üzerindeyse şimdi "If your Sight is true,..." seçeneğini seçin. Sonra "So you will allow your..." seçeneğini seçerek 280000 exp daha kazanın. Seer sizi dışarıya veya Tiernon'un yanına ışınlayabiliyor. Eğer Tiernon'dan özel Gloomfrost silahını almadıysanız önce onun yanına gidin. Artık gönül rahatlığıyla Lonelywood'a dönebilirsiniz.

Lonelywood

Tavern'e gidin ve Murdaugh'a Tiernon'un yaptığı **Ice Rose**'u verin. Bunu yaptığınızda tam 630000 exp kazanacaksınız. Şimdi Barbarian Camp'a gidebilirsiniz.

Barbarian Camp

Angaar ile konuşun ve ona Tempos'un testini geçtiğinizi söyleyin. Sizi Wylfdene'e götürmeyi kabul edecek. Wylfdene'e Seer'i gördüğünüzü ve ona aynayı vermek istediğinizi söyleyecek. Onu konuşarak ikna edince Wylfdene'in aslında **Isasaracht** isimli ejderha olduğunu öğrenecek ve 84000 exp kazanacaksınız. Bu sırada Seer ortaya çıkacak ve Wylfdene önce onu öldürecek, sonra da kendi bedensel formu ölecek. Bu noktada barbar kabileleri arasında savaş çıkacak. Kırmızı olanlar size düşman olan barbarlar, savaşta kırmızılara saldırarak yeşil olanlara yardım edebilirsiniz. Seer'in cesedinden **Wailing of Virgins Cloak**'ı alabilirsiniz ama unutmayın ki bu pelerin lanetli; giydiğinizde normal yollarla üzerinizden çıkaramazsınız.

Çadırdan çıkın ve Wyrm kabilesi barbarlarının hepsini öldürerek 300000 exp kazanın. Kabileyi temizlediğinizde kamptan çıkmak için sola gidin. Burada bulacağınız **Hjollder** size ejderhanın ruhunu bulup öldürmenizi söyleyecek ve sizi **Sea of Moving Ice**'a götürmeye hazır olduğunu söyleyecek. İsterseniz öncelikle kampta dolaşıp etrafı yağmalayabilirsiniz. Öy-

le çok fazla dikkate değer bir hazine bulamasanız da özellikle Healing iksirleri toplayabilirsiniz.

Şimdi büyük çadıra tekrar girin ve alttaki en sağ kapıdan dışarı çıkın. Beornen ile konuşun ve ona ejderhanın nereye uçtuğunu sorun. Sırasıyla "what do you mean", "what was this wyrm" ve "what does this mean" sorularını sorarak 120000 exp kazanın. Beornen de sizi Sea of Moving Ice'a götürmeyi teklif ediyor ama daha buradaki işimiz bitmedi. Lonelywood'a geri dönün.

Lonelywood

Buradaki opsiyonel görevi yalnızca savaş kabiliyetlerinize güveniyorsanız yapın, daha doğrusu büyücülerle savaş kabiliyetinize güveniyorsanız. Tavern'e gidin ve dinlenin. Dışarıya çıktığınızda büyücü **Vaarglan** ile karşılaşacaksınız. Size Kieran hakkında soru soracak. Ona Kieran'ı tanımadığınızı söyleyin, nasıl olsa yalan söylediğinizi anlayacak. Sakın ona Kieran'ın kim olduğunu söylemeyin. Şimdi Vaarglan ve arkadaşları size saldıracak. Öncelikle mage'lere saldırın. Savaş başladığı anda oyunu durdurun ve bir savaşçınızı **Alpheus**'a, diğerlerini de Vaarglan'a saldırtın. Bunlardan birisi öldüğü anda hemen **Priestess**'e ve sonra da diğerlerine saldırın. Eğer saldırıyı başladığı anda düzgün planlarsanız bu savaşı kolayca geçebilirsiniz, aksi halde biraz zorlanacaksınız. Vaarglan için 8000, Alpheus için 4000, Priestess içi 3000, Mercenary Thief için 4000 ve Mercenary Warrior'lar için 3000 exp kazanacaksınız. Bu savaştan sonra kazanacağınız dikkate değer eşyalar arasında **Vaarglan'ın Ring of Protection +2'si, Priestess'in Shadowed Plate Mail'i** (AC 0, oklara karşı +3 AC) ve Mercenary Warrior'un **Gauntlets of Ogre Power'ı** (STR'yi 18/00'a çıkarır) bulunuyor.

Şimdi tekrar Tavern'e girin ve **Kieran** ile konuşun. Dinlendikten sonra onu koruduğunuz için 630000 exp kazanacaksınız.

Mayor's House'a (x:1560, y:720) gidin, içeri girdiğinizde başkanın karısının ölmüş olduğunu göreceksiniz. Merdivenlerden yukarı çıkın ve çalışma odasına girin. Grubunuz cesedin etrafında toplanacak ve **Purvis** ortaya çıkıp sizi tehdit edecek. Biraz konuştuktan sonra bir iksir içip merdivenlerden aşağı inecek. Onu evin hemen dışında bulacaksınız. Purvis'i öldürünce 11000 exp kazanacaksınız. Artık Barbarian Camp'a dönüp Hjollder ile konuşarak Sea of Moving Ice'a gidebilirsiniz.

Sea of Moving Ice

Base Camp

Hemen solunuzdaki fıçılardaki 10 tane Flaming Oil'i alın, bunlara Troll'leri öldürmek için ihtiyacınız olacak. Bu noktadan sonra artık geriye dönüşünüz yok, Beornen'in sizi geri götürmesinin tek yolu Icasaracht'ı öldürmeniz.

Şimdi yukarı doğru giderek kamptan çıkın ve sağa doğru ilerleyin. Burada **Greater Snow Troll**'lerle ve birkaç yaratıkla karşılaşacaksınız. Sağa doğru devam edince bu sefer Scrag'larla savaşıyorsunuz. Bu haritadaki yaratıkları görmeseniz bile savaş durumuna gidince haritanın sağından solundan yardıma geliyorlar. O yüzden ilk olarak Thief'inizi stealth özelliği ile yaratıkların konumlarını öğrenirseniz, buna göre taktik geliştirebilirsiniz. Eğer ana savaşçılarınız güçlülerse bu yaratıklarda fazla zorlanmayacaksınız.

Bu haritada yukarıya doğru ilerlediğinizde bir kapıyı koruyan iki tane **Ice Golem** göreceksiniz. Kapıyı açmaya çalıştığınızda Golem'ler saldıracak. Golem'leri öldürdüğünüzde kapı kendiliğinden açılıyor. İçeri girin.

Icy Path

Bu alana girdiğiniz anda yaratıklar tarafından saldırıya uğrayacaksınız. Size saldıran yaratıklar arasında **Bone Scavenger** isimli Wyvern tarzı yaratıklar da bulunuyor. Bu alan da öncekiler gibi sağa dola sapmadan S şeklinde ilerleyen bir yola sahip. Yoldaki ilk dönüşte yine yaratıklar tarafından saldırıya uğrayacaksınız. İkinci dönüşte de sizi bekleyen yaratıklar var. Üçüncü dönüşten hemen sonra soldaki iskelenin üzerinde 7 tane Flaming Oil ve bir Random Item bulunuyor. Aslında size söylemememe rağmen Heart of Winter'da birkaç yerde Random Item içeren hazineler vardı. Bu hazinelerde genellikle iki cins eşya oluyor ve hazineyi koruyan kabı açtığınızda bu iki eşyadan biriyle karşılaşıyorsunuz. İskeletteki random eşyalar şöyle: **Ogien's Scale** (AC 2, günde 1 kez Animal Rage yapar), **Cloak of Invisibility** (günde 3 kez Invisibility yapar). Şimdi sola ilerleyip diğer bölgeye geçin.



Drowned Dead ve Wailing Virgin'ler size rahat veremeyecek.



Bu kadar renkli olduklarına aldanmayın, bu büyüler son derece ölümcüller.

Field of Bones

Burada yine Troll'ler ve **Scrag**'lar tarafından karşılanıyorsunuz. Burada sizi zorlayacak düşmanların başında havuzlarda yaşayan **Water Kin Elemental** isimli yaratık geliyor. Bu yaratıklar size ok fırlatıp oldukça zarar veriyorlar ve onlarla genellikle yakın dövüşe giremiyorsunuz. Bu yüzden bu yaratıklardan gördüğünüz anda ya tüm menzilli silaha sahip adamlarınızla ona saldırın, ya da menzilinden çıkıp AC'si düşük bir adamınızla yine menzilli silahla ona saldırın. Birinci taktiği etrafınızda başka düşmanlar da varken pek kullanamıyorsunuz zaten. Ayrıca bu bölgede başka buz-tipi yaratıklarla da karşılaşacaksınız.

Önce sola, sonra aşağı, sonra da sağa gidin ve ölü ejderhanın kuyruğundan geçin. Sağa doğru ilerleyin ve **Ice Bones, Cold Bones** ve **Bone Scavenger** yaratıklarıyla savaşın. Tüm yaratıkları temizlediğinizde etraftaki hazineleri toplayabilirsiniz. Mesela x:2700, y:920 koordinatlarındaki cesedin üzerinde **Wand of Lightning**, x:3140 y:725'te ise **Amulet of Protection +1** bulunuyor.

Aşağı doğru ilerlemeye devam edin ve yine Cold Bones ve Frozen Bones'larla savaşın. Özellikle Frozen Bones'u hemen öldürmeye çalışın yoksa size oldukça zarar veren buz saldırıları yapıyor. Burada, x:2880 y:1615'te **Ring of Protection +2** bulabilirsiniz. Aşağı devam edin, daha fazla ilerleyemediğinizde sola gidin. Ölü ejderhanın kafasına ulaştığınızda göğüs kafesine ulaşana kadar ilerleyin. Buradaki hazinenin içinde **Cloak of Protection +2, Mithril Field Plate +2** ve **Gauntlets of Ogre Power** gibi çok hoş eşyalar bulunuyor.

Şimdi kafaya geri dönün ve sola gidin. Bu yol sizi **Xactile the Sahuagin Priest**'in önüne çıkaracak. Onunla konuşmanızın bir faydası yok ama eğer

grubunuzda yaralılar varsa onları iyileştirmesini isteyebilirsiniz. Xactile'ın arkasındaki sunaktaki tuzağı etkisiz hale getirin ve açın. Bunun içinde yine bir Random Item var. Bu eşyalardan biri **Ring of Will o' Wisp** (günde 1 kez elektrik zararı verir), diğeri ise **Mourner's Armor** isimli oyunun en ilginç zırhlarından biri. Özelliklerini okuyunca siz de göreceksiniz:

Mourner's Armor (AC 4, Lanetli, o andaki HP görülmez, +25 HP, +%75 menzilli saldırı direnci, acıya tam dayanıklılık, -%25 hırsızlık yeteneği)

Bu zırhı giydiğinizde karakteriniz kırmızıya dönüşüyor, sanki hiç HP'i kalmamış gibi. Karakterin HP'i kısmında sürekli maksimum HP'i görüyorsunuz ama adamınızın sağlığından kesinlikle haberiniz olamıyor. Ama bunun yanında kazandırdığı özellikle hiç de yabana atılır gibi değil. Tercih size kalmış, eğer giyer de beğenmezseniz Xactile Remove Curse büyüsüyle sizi kurtarabilir.

Artık Xactile'ı ve yardımcılarını öldürebilirsiniz. Xactile'ı öldürünce 6000 exp kazanacaksınız.

Ice Citadel

Hemen uyarayım, bu bölgede tüm oda giriş çıkışları da dahil olmak üzere tam 17 tane tuzak bulunuyor. Bunlara çok dikkat edin. Burada kullanabileceğiniz en iyi stratejilerden biri AC'si en düşük savaşçınızla odadan çıkıp yaratıkları üzerinize çekmek, sonra diğer adamlarınızın yanına dönerek toplu halde saldırmak olacaktır. Buradaki **Vodyanoi** yaratıklarının size pek sorun çıkaracaklarını sanmıyorum. Sahuagin'ler de toplu halde saldırdıkları için belki sizi biraz zorlayabilirler. Buradaki en kötü düşman ise daha önce anlattığım Water Kin Elemental. Ortadaki odanın çeşitli yerlerinde birkaç tane bu yaratıktan var, bunları en kısa sürede öldürmeye çalışın. Eğer adamlarınız ölmeye yaklaşırlarsa bir önceki alana geri dönün, dinlenin ve tekrar Ice Citadel'e girin.

Ortadaki odadaki üç yolu kapatan Ice Golem'ler göreceksiniz. Bunlardan birine saldırdığınızda yığınla Sahuagin size saldıracak. O yüzden çok çok dikkatli olun ve az önce söylediğim taktiği kullanın. Hatta bu bölgeye girdiğiniz odaya yerleşin ve ana adamınızla bu odaya kaçarken, büyücünüzle de kapıya Death Fog büyüsü atın. Bu sayede Sahuagin'lerin çoğundan daha size ulaşamadan kurtulabilirsiniz. Tüm Ice Golem'leri ve Sahuagin'leri temizledikten sonra karşıya geçin ve buradaki **Sahuagin Elite Guard**'ları ve **Sahuagin Prince**'i temizleyin. Size pek fazla zorluk çıkarabileceklerini sanmıyorum, özellikle de tüm savaşçılarınızla toplu halde saldırdığınızda kolayca ölüyorlar.

Bu bölgedeki tüm vazolar ve kaplarda hazineler bulacaksınız. Bu noktadan sonra Identify büyüsü ezberlemekle uğraşamayacağınızı düşünerek bunları soldan sağa doğru açıklayayım:

The Unstrung Harp (günde 1 kez Heal yapar, yalnızca en az 13 WIS'i olan iyi/nötr bardlar için)
Sceptre of Tyranny (Club +4, Fear'a tam dayanıklılık, +1 CHA, günde 1 kez Domination ve Cloak of Fear yapar)
Pestilient Dawn (Mace +4, %25 hastalık verme ihtimali, yalnızca evil karakterler için)
Lover (Throwing Dagger +4, sahibine geri döner)
Icon of Power (Halberd +3, günde 3 kez Symbol of Pain yapar)
Debian's Rod of Smiting (Club +3, Golem'lere karşı fazladan 4-11 zarar ve %5 yok etme ihtimali, diğer Outer Planar yaratıklarına karşı fazladan 8-24 zarar)

Şimdi Icasaracht'a gitmeden önceki son odada bulunan Orb'un üzerine imleci götürdüğünüzde, imleç bir kılıç imlecine dönüşecek. Orb'u kırdığınızda ilginç bir mesaj alıyor ve 10000 exp kazanıyorsunuz. Ama Icasaracht'ı öldürmek için bunu yapmanıza gerek yok. Neyse güzelce dinlenin ve kapıyı açıp oyunun son bölgesine girin.

Icasaracht

Bu odaya girdiğiniz anda tüm karakterleriniz kaydedilecek, sanırım bu yeni çıkacak olan eklentiyle ilgili bir durum (yazının sonunda anlatırım). Şimdi otomatik olarak ejderhanın yanına gidecek ve onunla konuşmaya başlayacaksınız. Bir süre konuştuktan sonra Icasaracht size saldıracak. Zaten bu ejderha yeterince zorlu ama bunun yanında birkaç da **Sahuagin Royal Guard, Sahuagin Priestesses** ve bir de **Sahuagin King** ile de savaşmanız gerekiyor.



Burial Isle'daki undead'ler size rahat vermeyecek



Ice Troll'leri öldürmek için yere düştüklerinde ateş veya asit kullanmalısınız.

Icasaracht'ın yanına hemen gitmeyin, böylece buz nefesinden zarar görmeyeceksiniz. Size tavsiyem Death Fog büyünüzü etkili bir biçimde kullanmaya çalışmanız ve Icasaracht'tan önce Priestess'leri halletmeniz. Death Fog büyüsü yardımıyla Sahuagin'lerden daha kısa sürede kurtulabilirsiniz. Sonra King ve Royal Guard'ları öldürün. Son olarak da tüm gücünüzle Icasaracht'a dalın. Bu savaşta oyunu sık sık durdurup adamlarınıza tek tek emirler verin ve nasılsa bundan sonra ihtiyaç duymayacağınızdan iksirlerinizi kullanın. Özellikle elinizde **Wand of Heavens** gibi asalar veya **Flame Strike** gibi büyüler varsa kullanmaktan sakın çekinmeyin. Icasaracht'ı öldürünce 50000 exp kazanacaksınız.

Icasaracht'ın ejderha şeklini öldürdükten sonra yukarıdaki ejderha heykelinin ağzındaki **Soul Gem**'e saldırın. Soul Gem'in 150 HP'i bulunuyor ve onu da kırınca 50000 exp kazanıyorsunuz. Her şeyi tamamladığınızda ise bir 500000 exp daha kazanıyorsunuz ve Expansion Only modunda oynamadıysanız tekrar Icewind Dale'e dönebiliyorsunuz.

Bir Bioware oyunun (daha doğrusu eklentisinin) daha sonuna geldik işte. Tadı damağınızda mı kaldı? O zaman size bir haber vereyim. Bioware çok yakında (hatta siz bu satırları okurken ve ben Megadeth konserinde tepinirken bile olabilir) Heart of Winter için internet indirilebilir, ücretsiz bir eklenti daha çıkaracak. Bu eklentiyi oynayabilmek için bilgisayarınızda Heart of Winter kurulu olması gerekecek. *Bu eklentide yine yeni* yerler ve yeni yaratıklar var. Eklentinin ismi ise Heart of Winter: Trials of the Luremaster. Onun açıklamasında görüşmek üzere hoşçakalın. ■■■

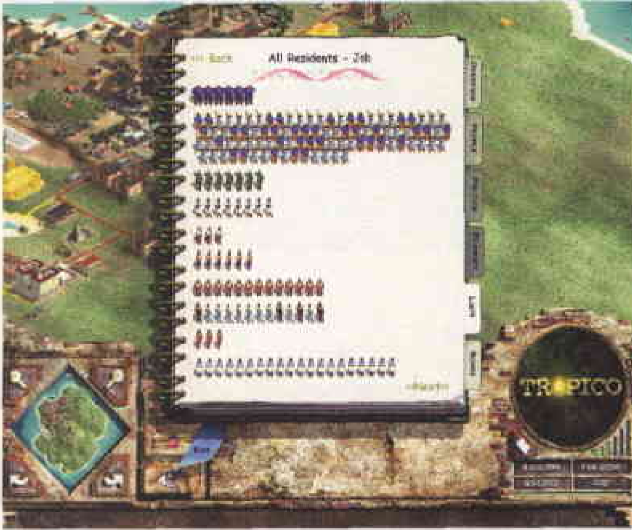
Eser Güven | eser@level.com.tr



tropico

Bugüne dek pek çok strateji yazdım ama hiç biri bu denli zor değildi. Bu sefer yapmam gereken strateji anlatmak değil resmen politika dersi vermek. Hem de nice büyük liderlerin bir türlü bulamadığı "koltuğunuzu korumanın yolları" gibi bir konuda. Aslında bu stratejiyi Fidel Castro'ya yazdırmak lazımdı. Malum Karayiblerde en uzun süre koltuğunu koruyan o.

Aynı gerçek hayatta ki gibi Tropico'da da doğruluğu kesin olan bir yol yok. Yani oyunda başarılı olabilmek için istediğiniz yolu kullanabilirsiniz. İsterseniz halkınızı mutlu ederek sakin sakin seçimleri kazanırsınız isterseniz ülkenizi zorbalıkla yönetirsiniz. Ama bu oyunda doğrular ve yanlışlar olmadığı anlamına gelmiyor. Bazı hatalar var ki nasıl bir yol tutturmuş olursanız olun sizin sonunuzu hazırlar. Bu yüzden oyun için size bazı tavsiyeler verirken bunların mümkün olan tüm yollar için uygulanabilir olmasına çalışacağım.



Almanac'da her vatandaşınızı tek tek görebilirsiniz.

Tarım alanlarının toprak kalitesini sık sık kontrol edin. Çünkü zaman içinde değişebiliyor.



Yolunuzu Seçin

Öncelikle unutmamanız gereken oyuna başlanmadan önce kendinize bir hedef belirlemek. Nasıl bir Tropico istediğinizi nasıl bir yönetim izleyeceğinizi baştan bilmezseniz oyunda başarı sağlamanız çok zor. Çünkü oyunun başında profilinizi oluştururken neleri seçtiğinize dikkat etmeli ve oyunu oynarken profilinizin özelliklerini unutmamalısınız. Mesela CIA tarafından gizli bir operasyonla koltuğunuzu kazanmışsanız boşuna Rusya ile iyi ilişkiler kurmakla uğraşmayın.

Karakterinizi yaratırken dört ayrı özelliğe karar vermeniz gerekiyor. Bunlar Background (yani adamımızın geçmişi), Rise to Power (liderlik koltuğunu nasıl ele geçirdiğimiz), Qualities (iyi yönlerimiz), Flaws (kötü yönlerimiz). Oyunun başında oynamak istediğiniz karakteri seçtikten sonra Edit Dossier'e tıklayın ve bu dört özelliğinize karar verin. Unutmayın Qualities ve Flaws iki tane seçili olmak zorunda. Eğer siz seçmezseniz oyun otomatik olarak bir tane atıyor. Özellikleri seçerken kendi aralarında uyumlu olmalarına ve arzuladığınız oynama biçimine ters düşmediğine dikkat edin. Hangi özelliğin ne etkisi olduğunu tablolar kısmında bulabilirsiniz. Gerçi bu özellikleri oyun içinde de görebilirsiniz ama İngilizce'si olmayanlar için biz en kritik bilgileri sizin için toparladık.

Şimdi kendi liderimizi yaratma konusunda bir örnek problem çözelim. Mesela din ağırlıklı bir yönetim düşünüyorsanız Biblical Scholar, Elected for "Family Values", Incorruptible, Empathy, Religious Zealot, Great Schmoozola özelliklerini seçersiniz. Böylece hem Religious fraksiyonuyla baştan %70 daha iyi ilişkileriniz olur hem de kiliselerin %50 fazla ziyaret edilmesi en geniş fraksiyonun bu olmasını sağlar. Daha sonra eğitime fazla önem vermeden tarıma dayalı bir ekonomi kurar, bol bol Church ve Cathedral yapar, içki ve doğum kontrolünü yasaklar bir kerede papayı ziyaret ederseniz koltuğunuzu uzun yıllar koruyabilirsiniz. Tabii sonuçta Tropico, Hıristiyan aleminin Filistin'i olup çıkar ama napalım. Zaten oyun bu altı üstü, önemli olan oyun sonunda ki skor.

Liderinizi yaratma konusunu sakın es geçmeyin. Bu limit bilmeden integral çözmeye kalkmak gibi bir şey. Neyse artık elimizde bahar tazeliğinde bir lider olduğuna göre adamızı yönetmeye başlayabiliriz. Tropico'da hangi yolu seçerseniz seçin öncelikle halkın temel ihtiyaçlarını elden geldiğince karşılamanız gerekiyor. Bu ihtiyaçların ne kadar karşılandığı onların ne kadar mutlu olacağını ve size ne kadar güveneceğini belirliyor. Arayüzün en sağ altındaki para, popülasyon vs durumunuzu gösteren bölüme tıkladığınızda açılan Almanac'dan ihtiyacınız olan tüm bilgilerle birlikte halkın genel mutluluk durumunu ve hangi ihtiyaçları konusunda ne kadar mutlu olduklarını görebilirsiniz. Şimdi bu ihtiyaçların tek tek üzerinden geçelim.

Food

İlk temel ihtiyacımız Food yani yemek. Oyun içinde nasıl bir yol izlerseniz izleyin mutlaka halkınızın yiyecek ihtiyacını karşılamanız gerekiyor. Yoksa açlıktan ölmeye başlarlar ve bundan dolayı size karşı yükselen tepki karşısında sağlam bir ordunuz olması bile pek işe yaramaz. Halkınıza yiyecek sağlamak için Corn, Papaya, Banana ve Pineapple Farm'ları kurabilirsiniz. Bunların içinde en iyisi Corn'dur çünkü kolay yetişir ve 40 kişiyi besleyebilir. En iyisi her 40 kişi için bir tane Corn Farm yapmak ve bir tanede fazladan bulundurmak. Bu Farm'lara uzak mesafede yaşayan insanlar için de Marketplace'ler kurmalısınız ki gü- →

nün yarısını yiyeceklerini alabilmek için yolda geçirmesinler. Food for the People, Edict'i ile halkı bu konuda daha da mutlu yapabilirsiniz.

Health

İkinci temel ihtiyacınız sağlık, ecnebicesiyle Health. Bu da yiyecek gibi ihmale asla gelmeyen bir konu. Aksi takdirde halk sağlık hizmetlerinin yetersizliğinden ölmeye başlıyor. Oyunun başında mutlaka bir Clinic kurun ve elektriğe kavuşur kavuşmazda bir Hospital. Daha sonra halkın ihtiyacına göre bunların sayısını arttırın. Ayrıca sağlık yapılarında mutlaka tam kadronun çalıştığından emin olun. Bu iş için College mezunlarına ihtiyacınız var ve henüz College yapmadıysanız mutlaka dışardan eleman getirtin.

Housing

Üçüncü temel ihtiyacınız barınma yani Housing. Eğer yeterince konut *yoksa Tropicolular gecekondu yapıp* orada yaşamaya başlayacaklar. Gecekondular rasgele yapıldığından yeni binalar kurarken sorun çıkartır. Ayrıca mutluluğa büyük negatif etkisi vardır. Elden geldiğince halkınızın House ve Apartment'larda barınmasını sağlayın. Ayrıca yaşlılar ve işsizlerin barınabilmesi için ücretsiz konutlara sahip olduğunuzdan emin olun. Ancak bu konutlara iş sahibi birileri yerleşirse hemen kapı dışarı edin.

Job

Dördüncü ihtiyaç İş yani Job. Burada halkın mutluluğunu belirleyen hem aldıkları maaş hem de iş şartları. Elden geldiğince fabrikaların çalışma mutluluğunu arttıran upgradelerini yapın. Maaş konusunda başta çok cimri olmanız gerekiyor. Çünkü ekonomiyi oturtup yüksek gelir sağlayan fabrika ve madenleri kurana kadar yüksek maaş verecek lükse sahip değilsiniz. Ancak ekonomi rayına girince ufak ufak maaşları arttırmaya çalışın. Maaş artırımlarını yaparken her sene 1$ ve seçimlerden önce 2-3$ yapın. Bir seferde 10$ zam yapıp sonra 10 sene zam yapmamak akıl karı değil çünkü çalışanlar belli aralarla zam almazlarsa huysuzlanıyorlar. Ancak asla verebileceğinizden fazlasını düşünmeyin. Çünkü bu ekonomik krizin en yaygın sebebidir. Daha sonra Dünya Bankası duruma el koyup maaşları size zorla indirtirse halk çok daha büyük bir galeyana kapılabilir.

Crime

Diğer bir ihtiyaç elbette güvenlik yani Crime. (Şimdi "Crime suç demek, güvenlik değil" diye atlayan sazanlar olmuştur. İlk atlayan da yazıları kontrol eden Sinan'dır mutlaka. Burada, hepinizin huzurunda kendisini ne kadar sevdiğimi ifade etmek istiyorum :) Tropico'lular elbette huzurlu bir ortam ve bunu sağlayan polis kuvvetleri istiyorlar. Bunun için yeterli sayıda ve homojen olarak dağılmış Police *Station'lara ihtiyacınız var. Ancak* ortalıkta çok fazla polis olması özgürlüğü azaltacaktır. Bu yüzden işi abartmayın. Sensitivity Training, Edicti ile bu etki azaltılabilir. Bu arada polisliğin halk tarafından pek tercih edilmediğini unutmayın. Bu yüzden maaşlarını yüksek tutun.

Religion

Elbette Din'i yani Religion'ı unutmamak gerekli. Yoksa halk bu konuyu size hatırlatmayı bilir. Oyunun başında ilk yapacağınız binalardan biri Church olmalı. Daha sonra da bir Chatedral mutlaka. Bu yapılar aynı zamanda Religious fraksıyonunu güçlendirdiğinden ne kadar yapacağınıza bu fraksiyonla olan ilişkilerinize göre karar verin.

Entertainment

Eğlence daima bir halkı mutlu etmenin kolay yollarından olmuştur. (Orta ve Güney Amerika'lılar futbolda neden bu kadar iyiler sanıyorsunuz?) Eğlence yapılarını kurmanın hiçbir yan etkisi yoktur. Ancak kar etmeyen sürekli zarar eden ve halkın ziyaret etmediği yapılar kurmak ekonomiye zarar getirir. Bu yüzden mevcut eğlence yapıları yetersiz kalmadığı sürece yenilerini yapmayın. Paranızı daha hayati ihtiyaçlar ve yeni ekonomik yatırımlara kullanın.

Freedom

Özgürlük insanın en temel ihtiyacıdır ama insanlar bunu fark etmekten acizdir. Bu yüzden diğer ihtiyaçların gerisinde kalır. Zaten açlığın olduğu yerde özgürlükten bahsedilmez dememişler mi? Bence acı bir durum ama hayatın gerçeği bu maalesef. Tabii diğer tüm ihtiyaçları karşılanınca halk pek de özgür olmadığını fark edecektir. Özgürlüğü düşüren etkenler ortalıkta dolanan asker ve polislerdir. Ne kadar çok asker ve polis olursa halk o kadar bastırılmış hisseder. Eğer militarist ağırlıklı oynuyorsanız bunu dikkate almaz ve özgür değiliz diyenlerin başını ezersiniz. Eğer militarizminiz zayıfsa zaten halk özgürdür ve pek ses çıkarmaz. Yine de siz Sensitivity Training'i yapmayı unutmayın.



Madenler çevrelerindeki çiftlikleri ufak ufak öldürüyor.



Her zaman basit düşünün. Siz bu toplama kampı benzeri yerde yaşamak ister miydiniz? O zaman onlar niye istesin?

Environment

Tropico'lularımızın son ihtiyacı Environment yani çevre. *Bunu ikiye ayırabiliriz.* Birincisi çevre güzelliği, ikincisi çevre koruma. İlki ne kadar ağaç, çiçek ve çeşme yaptığınıza ve görsel kirlilik yaratan Shack ve Tentement gibi yapıların sayısına bağlı. Halkınıza ne kadar güzel bir çevre sunarsanız o kadar mutlu olurlar. Çevre koruma'da adadaki kirlilik düzeyi ile ilgili. Mine'lar, Fisherman's Wharf'lar, Logging Camp'lar ve diğerleri çevreyi sürekli kirletirler. Bu konuda önlemler almazsanız çevrecilerin soluğunu ensenizde hissedersiniz.

Bizden yardım bu kadar. Dediğim gibi Tropico'da o kadar çok yol var ki hepsini anlatmak mümkün değil. Ayrıca oyunda ki tüm detaylara değinirsek'de 3-4 ay Tropico stratejisi sürecek. Bu yüzden işe başlamak için gerekli bilgileri vermeyi yeterli bulduk. Unutmamanız gereken en önemli şey bu oyunda ki her şeyin gerçek *yaşamdan esinlenerek yapıldığı.* Eğer bir yerlerde takılırsanız gerçek yaşamda işlerin nasıl yürüdüğünü hatırlamaya çalışın. Bu da işe yaramazsa CTRL basılı iken CONTENTO yazın. Hadi kolay gelsin. ■■■

Tuğbek Ölek

Karakter Özellikleri

Karakter özellikleri dörde ayrılmaktadır. Bunlar **Background (yani adamımızın geçmişi)**, Rise to Power (liderlik koltuğunu nasıl ele geçirdiğimiz), **Qualities (iyi yönlerimiz)**, Flaws (kötü yönlerimiz). Gelede her özelliğin artıları ve eksileri vardır. Karakterinizi belirlerken bunlara çok dikkat edin. Eğer özellikler içinde seçmediğiniz olursa oyun otomatik olarak bir tane atayacaktır. Qualities ve Flaws'dan iki tane seçmelisiniz.

Background	Artılar	Eksiler
Moscow Unv.	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki Rusyayla %30 daha iyi ilişki %20 daha hızlı öğrenim ve tecrübe edinme	Amerikayla %10 daha kötü ilişki
Harvard Unv.	Capitalist'lerle %10 daha iyi ilişki Amerikayla %30 daha iyi ilişki %20 daha hızlı öğrenim ve tecrübe edinme	Rusyayla %15 daha kötü ilişki
Miner	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki Capitalist'lerle %10 daha iyi ilişki Madenciler %50 hızlı çalışır Enviromentalistlerle %20 daha iyi ilişki	Yok
Farmer	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki Çiftçiler %50 daha hızlı çalışır	Intellectual'larla %10 daha kötü ilişki
Biblical Scholar	Religous'larla %10 daha iyi ilişki Intellectual'larla %10 daha iyi ilişki %20 daha hızlı öğrenim ve tecrübe edinme Suç oranında %15 düşme	Yok
Man of the People	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki	Religous'larla %5 daha kötü ilişki
Booze baron	Rum iki kat fiyata satılır	Religous'larla %5 daha kötü ilişki
Leftist Artist	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki Intellectual'larla %10 daha iyi ilişki %20 daha hızlı öğrenim ve tecrübe edinme	Yok
Fortunate Son	Tüm fraksiyonlarla %10 daha iyi ilişki	Intellectual'larla %10 daha kötü ilişki
Self-Made Man	Capitalist'lerle %10 daha iyi ilişki Amerikayla %10 daha iyi ilişki Fabrika işçileri %15 daha hızlı çalışır	Yok
Silver Spoon	Capitalist'lerle %25 daha iyi ilişki Turizm rating %10 artar Fabrika işçileri %10 daha hızlı çalışır Oyunun başında %20 daha fazla para ile başlarsınız	Communist'lerle %10 daha kötü ilişki
Generalissimo	Militarist'lerle %30 daha iyi ilişki Askerler %15 daha hızlı ve iyi ateş ederler, kontrolleri artar	Halk %20 daha az özgür hisseder
Chief of Police	Militarist'lerle %10 daha iyi ilişki Suç oranı %40 düşer	Halk %10 daha az özgür hisseder
Developer	Capitalist'lerle %20 daha iyi ilişki Tüm yapılar %20 daha ucuza mal olur	Enviromentalist'lerle %10 daha kötü ilişki %50 fazla kirlilik
Naturalist	Intellectual'larla %15 daha iyi ilişki Enviromentalist'lerle %25 daha iyi ilişki %30 daha az kirlilik	Bina maliyetleri %10 artar
Professor	Intellectual'larla %20 daha iyi ilişki %50 daha hızlı öğrenim ve tecrübe edinme	yok
Pop Singer	Bütün fraksiyonlarla %5 daha iyi ilişki Amerikayla %10 daha iyi ilişki Turizm ratingi %10 artar Nightclub'ların etkisi %50 artar	yok

Qualities	Artılar	Eksiler
Charismatic	Tüm fraksiyonlarla %5 daha iyi ilişki Radyo ve televizyonun etkisi %50 artar	Yok
Hardworking	Genel üretimde %10 artış	Yok
Financial Genious	Capitalist'lerle %10 daha iyi ilişki Fabrika işçileri %20 daha hızlı çalışır Banka ve mağazalar %25 ucuza mal olur	Yok
Green Thumb	Enviromentalist'lerle %25 daha iyi ilişki Kirlilik %50 düşer	Fabrika işçileri %10 yavaş çalışır
Administrator	İşçiler %10 daha hızlı eğitilir İşçiler %20 daha hızlı deneyim kazanır Binalar %10 ucuza mal olur	Yok
Diplomat	Amerikayla %5 daha iyi ilişki Rusyayla %5 daha iyi ilişki Diplomatic Ministry binasını oyunun başında hazır bulursunuz	Yok
Empathy	Tüm fraksiyonlarla %10 daha iyi ilişki	Entellektüellerle %10 daha kötü ilişki
Entrepreneurial	İhraç ettiğiniz tüm ürünler %10 fazla para getirir	
Incorruptible	Religous'larla %10 daha iyi ilişki Entellektüellerle %10 daha iyi ilişki Suç oranı %30 düşer	İsviçrede banka hesabı açamazsınız
Scholarly	Entellektüellerle %20 daha iyi ilişki İşçiler %30 daha hızlı eğitilir İşçiler %30 daha hızlı deneyim kazanır	

Rise to Power	Artılar	Eksiler
Communist Rebellion	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki Rusyayla %25 daha iyi ilişki Çiftçiler %10 daha hızlı çalışır	Yok
Capitalist Rebellion	Capitalist'lerle %10 daha iyi ilişki Amerikayla %25 daha iyi ilişki Halk %20 daha özgür hisseder	Yok
Elected As Socialist	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki Rusyayla %15 daha iyi ilişki Halk %20 daha özgür hisseder	Yok
Elected As Fascist	Militarist'lerle %15 daha iyi ilişki Halk %20 daha özgür hisseder Suç oranı %10 düşer	Yok
Elected As Capitalist	Capitalist'lerle %5 daha iyi ilişki Amerikayla %15 daha iyi ilişki Halk %20 daha özgür hisseder Fabrika işçileri %20 daha hızlı çalışır	Yok
Elected For "Family Values"	Religous'larla %15 daha iyi ilişki Halk %20 daha özgür hisseder Turizm ratingi %10 artar	Yok
Military Coup	Militarist'lerle %20 daha iyi ilişki Halk %20 daha özgür hisseder Suç oranı %25 düşer Askeri binaların maliyeti %25 düşer	Yok
Religious Appointment	Religous'larla %15 daha iyi ilişki Dini binaların maliyeti %25 düşer	Yok
Installed by KGB	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki Rusyayla %40 daha iyi ilişki Eğitimsiz insanlar asker olabilir	Halk %30 daha az özgür hisseder
Installed by CIA	Capitalist'lerle %10 daha iyi ilişki Amerikayla %40 daha iyi ilişki CIA her yıl 2000$ gönderir	Halk %30 daha az özgür hisseder
Bought the Elections	Seçim sahtekarlıklarınız daha az tepki doğurur	Intellectual'larla %5 daha kötü ilişki
Heir Apparent	Tüm fraksiyonlarla %10 daha iyi ilişki	Yok



Arayüzü Tanıyalım

1- Minimap: Bütün oyunlardaki klasik küçük haritamız. Aşağıda ki oklar ile görüntüyü çevirebilir, yukarıdakiler ile zoom yapabilirsiniz.

2- Temel Fonksiyonlar: Burada ki üç düğme size üç farklı pencere açıyor. Birincisi binaları inşaat etmek için, ikincisi edict'leri yani kararnameleri yayınlamak için. Üçüncü düğme ile açılan pencere sayesinde adanız ile ilgili ihtiyaç duyduğunuz tüm bilgileri görsel olarak alabilirsiniz.

3- Burada seçili olan binanın özeti gözüküyor. Mesela ne kadar maaş ödendiği, bakım maliyetleri, elde edilen kar veya verilen hizmetin kalitesi. Üstelik hem bu yılın sonuçları hem de binanın kurulduğu zamandan bu yandaki istatistikleri.

4- Burada binadan hizmet alan insanları görüyorsunuz.

5- Binanızda çalışan elemanlar, maaşları ve hizmetin çeşidi gözüküyor. Sarı noktalar ile maaşları belirliyorsunuz. Eğer maaşı belirlerken Shift'e basarsanız o binadan ne kadar varsa bu değişiklik hepsi için geçerli oluyor. *CTRL'e basarsanız ise o bina ile eğitim olarak aynı tür eleman kabul eden tüm binalar değişiyor.*

6- Saat yönünde sayarsak hazinedeki paranız, tarih, nüfus ve İsviçre'de ki banka hesabınızın durumu. Buralara tıklamak Almanac'ın ilgili sayfasını açıyor. En alt çubuk ise üzerine geldiğiniz şeylerle ilgili açıklamalar sunuyor.

7- Buradan zamanı hızlandırıp yavaşlatabiliyorsunuz.

8- Burada seçili olan bina veya kişiyi takip edebiliyorsunuz. Eğer kimse seçili değilse yeni gelişmeler burada mesaj olarak çıkıyor. *Ve seçim zamanı gidişatı sürekli izleyebiliyorsunuz.*

9- Bir binayı seçtiğinizde o bina ile ilgili kişilerin üzerinde sarı oklar çıkıyor.

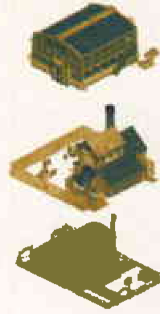
Flaws	Artılar	Eksiler
Kleptomaniac	Yok	Capitalist'lerle %10 daha kötü ilişki Religous'larla %10 daha kötü ilişki Fabrika işçileri %10 daha hızlı çalışır Hediyelik eşya mağzalarının bakım gideri iki kat artar
Womanizer	Yok	Religous'larla %10 daha kötü ilişki Tüm kadınlar size %10 daha az saygı duyar
Ugly	Yok	Tük fraksiyonlarla %5 daha kötü ilişki Turizm rating %5 düşer
Alcoholic	Rusyayla %10 daha iyi ilişki	Religous'larla %15 daha kötü ilişki Tüm üretiminiz %5 düşer
Flatulence	Yok	Amerikayla %20 daha kötü ilişki Rusyayla %10 daha kötü ilişki Saray muhafızları çift maaş alır
Compulsive Gambler	Yok	Religous'larla %10 daha kötü ilişki Her yıl 300-1500$ arası kumarda kaybedersiniz
Paranoid	Militarist'lerle %10 daha iyi ilişki	*Tüm fraksiyonlarla %10 daha kötü ilişki Polisleriniz asker gibi görünür*
Coward	Yok	Militarist'lerle %5 daha kötü ilişki Asker ve destekçileriniz çarpışmalarda kaçmaya iki kat fazla meyilli olurlar
Moronic	Yok	İşçiler %50 daha yavaş eğitilir İşçiler %50 daha yavaş deneyim kazanır College yapamazsınız
Short tempered	Yok	**Intellectual'larla %15 daha kötü ilişki Militarist'lerle %10 daha kötü** ilişki
Pompous	Yok	Amerikayla %20 daha kötü ilişki Tüm edict'ler %30 daha fazlaya mal olur
Tourette's Syndrome	Yıl 1.000$ düzenli extra gelir	Tük fraksiyonlarla %5 daha kötü ilişki Amerikayla %15 daha kötü ilişki Rusyayla %15 daha kötü ilişki
Cheapskate	Binalar %5 ucuza mal olur	Communist'lerle %10 daha kötü ilişki 25$ daha yüksek maaş veremezsiniz
Religious Zealot	Religous'larla %5 daha iyi ilişki	Intellectual'larla %25 daha kötü ilişki Halk kliseleri %50 daha fazla ziyaret eder
Great Schmoozola	En az entelektüel olan kesimle %10 daha iyi ilişki	Intellectual'larla %20 daha kötü ilişki Amerikayla %10 daha kötü ilişki Rusyayla %10 daha kötü ilişki

Yapılar ve Özellikleri

Adanıza 8 ayrı tip bina inşa edebilirsiniz. Bu yapı tipleri konutlar, endüstri yapıları, çiftlik ve madenler, turistik yapılar, eğlence yapıları, altyapı binaları, idari yapılar ve hizmet yapıları. Bu sekiz tipten son dört tanesi oldukça belirgin amacı olan yapılar olduğundan ilk dört tanesini vermekle yetindik. Özellikle ekonomiyi yürüten endüstri yapıları ve onların upgradelerine dikkat edin.

Konutlar	Açıklama	Barındırdığı Aile Sayısı	Mutluluğa Etkisi	Maliyet
Shack	Bu binayı siz üretemezsiniz.Bu binayı siz yapamıyorsunuz. Yerleşecek bir ev bulamayan Tropico'lular kendiliklerinden yapıyorlar. Yıkabiliyorsunuz ancak başka bir yere yeniden yapıyorlar.	1	5%	-
Country House	Düşük gelirli aileler için düşünebilirsiniz. Ancak tercih edilen bir konut tipi değil. Şehirden uzak maden ve ağaç kesim yerleri için uygun olabilir.	1	50%	500$
House	İdeal konut tipi. Tek bir aile yaşadığından tüm konutları House olarak yapmak çok geniş alan istiyor ve bu sorun yaratabiliyor. Apartment'larla desteklenmeli.	1	70	1000$
Luxury house	Tropico'luların rüyalarındaki ev. Tek aile için çok geniş alan gerektiriyor ve çok masraflı. Özellikle yüksek gelir grubu için yapın. Elektriğe ihtiyacı var.	1	95	2000$
Tenement	Ucuza çok aile barındırdığından oyunun başları için ideal. Ama burda yaşamak insanları mutlu etmediği gibi çevreyi çirkinleştiriyor. Zamanla Apartment'a çevirmenizde fayda var.	12	35	4500$
Apartment	İdeal bir konut tipi. 6 aile barındırabildiğinden yerden tasarruf sağlıyor ancak house kadar mutluluk vermiyor.	6	50	5000$
Bunkhouse	Tenement'dan daha kötü olduğu için yapmanızda pek bir anlam yok. 2 aile barındırabilmesi avantaj ama başka bir ev yapamayacak kadar dardaysanız düşünün.	2	25	350$

Üretim Yapıları	Açıklama	İşçi Tipi	İşçi Sayısı	Maliyet
Farm	7 tip farm var. Bunlardan Corn, Pineapple, Banana ve Papaya halkınızın yiyecek ihtiyacını karşılıyor. Eğer artarsa çok yüksek fiyata olmasa da satabiliyorsunuz. Tobacco, Coffe ve Sugar yiyecek sağlamıyor ama daha yüksek fiyata sağlıyabiliyorsunuz. Üstalık işlendiğinde çok daha fazla gelir getiriyorlar.	Farmer (Eğitimsiz)	4	1000$
Ranch	Ranch'leri yerleşimlerden elden geldiğince uzağa kurmak gerekiyor. Ayrıca tarlalara da yakın olmamalılar. Çok iyi gelir getirmedikleri, sadece 20 kişi besledikleri ve diğer yapılara zararları olabildiği için bir parça uzak durmakta fayda var.	Farmer (Eğitimsiz)	2	750$
Fishermen's Wharf	Balıkçılık çok fazla gelir getirmiyor ve kirlilik yaratıyor. Bu yüzden çok tercih etmeyin.	Fisherman (Eğitimsiz)	4	3000$
Logging Camp	Kereste işinde iyi para var. Üstelik Farm'lar gibi kesintiye uğrama tehlikesi de yok. Orman'dan uzağa kurmayın. Ağaç sayısına göre ayrlamak şartıyla elinizden geldiğince kurun.	Lumberjack (Eğitimsiz)	8	1500$
Mine	Madenler oldukça iyi bir gelir kaynağı. Elinizde ki her iyi maden yatağının üzerine kurun. Ancak çevresindekilerin pek mutlu olmayacağını unutmayın.	Miner (Eğitimsiz)	8	3000$
Lumber Mill	Logging Camp'dan gelen keresteleri işler. Kereste ticaretinden elde ettiğiniz geliri büyük oranda arttırır. Her iki Camp için bir Mill yapın.	Factory Worker (High School)	5	5000$
Cannery	Fish, Pineapple'dan konserve yapar, Coffe'yi kutular. Özellikle kahvenin kutulanması gelirinizi gözle görülür biçimde arttırır.	Factory Worker (High School)	8	15000$



Cigar Factory	Tütünden puro üretir. Eğer Climate Control yapmadıysanız 3, yaptıysanız 2 tütün tarlasına ihtiyacınız var.	Factory Worker (High School)	6	13000$
Jewelery Factory	Altını işleyerek mücevher üretir. Eğer iyi altın yataklarınız varsa mutlaka yapın.	Factory Worker (High School)	6	13000$
Rum Distillery	Şeker'den Rum üretir. Oyundaki en iyi gelir kaynaklarından biri. Hele Booze Baron özelliğiniz varsa ekonominiz kolay kolay bozulmaz.	Factory Worker (High School)	12	22000$



Turizm Yapıları	Açıklama	Turist Tipi/ Turist Memnuniyeti	Turist Çift Sayısı	Maliyet
Bungalow	Luxury Hotel'den sonra en pahalı otel tipi. Tek bir çift barındırması dez avantaj. Ancak Pahalı otelleri yapana dek birkaç Bunglow ile turizminizi geliştirebilirsiniz.	Medium-Class/60	1	400$
Cheap Hotel	Turizminizin başlangıç noktası. Az paralı turistleri çekmesine rağmen oldukça iyi gelir getirir. Ancak bu turistler diğer eğlence yerleri ve dükkanları daha az ziyaret eder.	Low-Class/30	12	3000$
Hotel	Etkisi Bungalow'lara oldukça yakındır. Orta sınıf turistler için oldukça çekicidir. Turizminizin temel odağı Hotel olmalıdır.	Middle-Class/50	12	5000$
Luxury Hotel	Elektriğe ihtiyaç duyan Luxury Hotel kalın cüzdanlı turistleri cezbeder. Turistik açıdan en iyi bölgeye kurduğunuzdan emin olun ve çevresine elden geldiğince fazla turistik tesis kurun.	High-Class/80	15	10000$
Pool	Turistler bütün günlerini otelde geçirecek değiller elbette. Yapacağınız ek tesislerle fazladan para kazanabilirsiniz. Pool'da bunlardan biri.	Hepsi/60	16	4000$
Beach Site	Turistler, Beach Site yapmadığınız sürece plaja inmeyeceklerdir. High-Class turistler Beach Site'a da gelmezler.	Low-Class, High-Class/50	10	500$
Spa	Karayiplerde cidden kaplıca var mı bilmiyorum ancak orta ve yüksek seviye turistlerin vakitlerinin çoğunu burda geçirdiği açık.	Hepsi/90	9	5000$
Scenic Outlook	Turistlerin vakit geçirebileceği diğer bir mekan da Scenic Outlook. Diğerleri kadar ilgi görmesede bir ekmek kapısı. Bir taneden fazla üretmeyin.	Hepsi/50	6	1000$
Archeological Site	Tarihi eserlerinizi ziyarete açmak için buraya bir Tourist Center eklemelisiniz. Oldukça iyi para getiriyor.	Hepsi/70	10	2000$
Souvenir Shop	Burada iki farklı tür hediyelik eşya satma şansınız var. Bu yüzden iki tane kurup farklı şeyler satmak en iyisi. Oldukça iyi para getiriyor.	Hepsi/30	10	1250$

Upgrade'ler	Uygulanan Bina	Etkisi	Elektrik Tüketimi	Maliyeti
Smoke House	Ranch	%20 daha fazla gelir getiren Smoked Beef üretimini sağlar	Yok	2000$
Clean Waste Disposal	Fishermen's Wharf	Kirliliği azaltır bakım maliyetini arttır	Yok	
Back to The Sea	Fishermen's Wharf	Bakım maliyetini azaltır ama kirliliği arttırır	Yok	
Tool Shop	Logging Camp	Kesim süresini %40 azaltır	Yok	3000$
Horticultural Station	Logging Camp	Kesilen alanların iki kat daha hızlı eski halini almasını sağlar	Yok	1500$
Crusher	Mine	Bauxite üretimini %30 ve Iron üretimini %15 arttırır	5MW	1500$
Separator	Mine	Gold üretimini %20, diğer madenlerin üretimini %10 arttırır	10Mw	5000$
Screener	Mine	Iron üretimini %40 arttırır	10Mw	3000$
Sawdust Burner	Lumber Mill	Kirliliği %50 azaltır	Yok	2000$
Power Saw	Lumber Mill	Verimliliği %30 arttırır	10Mw	2000$
Log Debarker	Lumber Mill	Verimliliği %25 arttırır, kaynak tüketimini %10 arttırır	5Mw	3000$
Packing House	Cannery	Üretimi %25 arttırır	Yok	3000$
Flash Freezer	Cannery	%25 daha fazla gelir getiren freeze-dried coffee üretimini sağlar	10Mw	3500$
Climate Control	Cigar Factory	Ham madde kullanımını %20 azaltır	5Mw	6000$
Auto-Roller	Cigar Factory	Üretimi %50 arttırır ancak ürünün değeri %10 düşer	10Mw	12000$
Skylights	Cigar Factory	Çalışanların Job Happiness'ini %15 arttırır	Yok	5000$
Skylights	Jewelery Factory	Çalışanların Job Happiness'ini %15 arttırır	Yok	3000$
Jeweler's Guild	Jewelery Factory	Çalışanların deneyim kazanma hızını %50 arttırır	Yok	5000$
Finishing Shop	Jewelery Factory	%15 daha fazla gelir getiren Fine Jewelery üretimini sağlar	10Mw	16000$
Flavoring Facility	Rum Distillery	%15 daha fazla gelir getiren Spiced Rum üretimini sağlar	Yok	15000$
Mulching Machinery	Rum Distillery	Üretimi %20 arttırır	15Mw	10000$
Enhanced Terminal	Airport	Aynı anda 2 uçağın inebilmesini sağlar	Yok	8000$
Control Tower	Airport	Daha çok yolcu taşıyan daha büyük uçaklar iniş yapabilir	10Mw	6000$



fallouttactics
Bölüm 2

Tuğbekkkkk! Tuğbekkkkk! Nerdesin?? Yazının kalan kısmını yazamayacak mısın? Hadi neyse bugün iyi günümdeyim, ben devam ederim açıklamaya.

Geçen ay bir gece Sneak özelliğimi kullanarak Tuğbek'in ofisten çıkmasını bekledim. Sessizce arkasından ilerledim ve onu kurban etmeden önce neyle karşı karşıya olduğunu görmesini isteyerek ortaya çıktım. Neyse ki Tuğbek'in Agility özelliği pek yüksek değildi de kaçamadı ve boynuna indirdiğim darbe ile olduğu yere yıkıldı. Hemen onu gizli kulübeme götürdüm; içeride ne yiyecek, ne de su vardı. Attım Fallout Tactics'i içeriye ve kapıyı kilitlerken seslendim: Ya bu oyunu hatmedersin, ya da farelere yem olursun.



Bu kadar silahı birarada görünce siz de sevineceksiniz.



Oyunun büyük kısmı ya çömelerek, ya da yerde sürünerek geçecek.

10 gün sonra kulübenin kapısını açtığımda karşımda çok farklı biri duruyordu. Sanki açlık ve susuzluk onu hiç etkilememişti. Bana daha sormadan tüm Perk'leri ve özelliklerini anlatmaya başladı. Uzun zaman sonra ilk kez gülümsedim ve omzuna dokunarak şöyle dedim: Aferin evlat, iyi iş başardın. Nereden bilebilirdim ki onun içeride sinsi planlar tasarladığını ve geçen ay dergide benim adımı duyduğu anda olanları sanki kendi yapmış gibi anlatacağını. Artık gerçeği bildiğinize göre gönül rahatlığıyla yazıya devam edebilirim.

Görev 8 - St. Louis

Bu görevde bir medic ile grenadier'e ihtiyaç duyacaksınız. Etrafı yağmalayın ve herkesi APC'ye bindirin. Kuzeydoğuya doğru gidin ve köprünün üzerine geldiğinizde durarak buradaki mutantlara ateş açın. Mutantları uzaktan vurmaya dikkat edin, çünkü normal düşmanlardan daha fazla HP'ye ve metal zırha sahipler. Güneydoğuda da bir tane bulunuyor.

Mutantları öldürdükten sonra üstlerindeki herşeyi alın, bunları iyi fiyata satabilirsiniz. Yolu kuzeye doğru takip edin, ileride ikinci mutant grubu ile karşılaşacaksınız. Eğer şansınıza güveniyorsanız onları APC ile ezmeyi deneyebilirsiniz. Hepsini öldürdüğünüzde yine üstlerindekileri yağmalayın ve batıya doğru gidin. Sığınağa ulaşınca durun, içerideki sandıktaki tuzağı etkisiz hale getirin ve sniper tüfeğini alın.

Şimdi ya kuzey, ya da batı köprüsünü kullanarak **Barnaky**'e ulaşmanız gerekiyor. Eğer batı köprüsüne doğru giderseniz yine süper mutant ordusuyla karşılaşacaksınız. Onlardan oldukça uzakta durarak yeni sniper tüfeğinizi denemeyi tercih edebilirsiniz. Zaman alsa da oldukça güvenilir bir yöntem.

İlerledikten sonra **APC**'den inin çünkü **Barnaky**'e yürüyerek gitmelisiniz. Siperlerdeki mutantlara çok dikkat edin, bunlar size pusu kurmak için bekliyorlar. Siperlerden birinde konuşmanız gereken Burke isimli biri var. Onu tuzaktan kurtarın ve kendisini öldürdüğünde üzerindeki **C4**'ü alın.

Şimdi mutant üssüne girmeniz gerekiyor. Buradaki düşmanlara çok uzaktan saldırmalısınız, böylece onların ateşleri size ulaşamayacak ve eğer şanslıysanız size yakından saldırmak için koştururlarken mayınlara basıp ölecekler.

Üste ne yağmalanacak birşeyler, ne de generali bulamayacaksınız. Şimdi 3. noktaya gidebilirsiniz. Mayın tarlasından geçmek yerine 1. noktaya dönüp kuzeybatıya giderek 3. noktaya ulaşabilirsiniz.

Şimdi yine süper mutantların saklandığı iki siperi geçmek zorundasınız. Ayrıca burada birkaç da mayın bulunuyor. Soldaki mutantın roketatarı, sağdakinin ise el bombaları var. Bunlardan da kurtulduktan sonra barikatları ateş ederek parçalayın ve yoldan ilerleyin. Yoldan biraz ilerlediğinizde 2 roketatarlı tipin bulunduğu bir siper daha var. Onları da sniper ile vurabilirsiniz, roket kullanmakta pek de iyi değiller çünkü. Tabi şansınızın size ne göstereceği hiç belli olmaz. Eğer isterseniz onlara Sneak ile yaklaşıp el bombasıyla da halledebilirsiniz.

Burayı da geçtiğinizde heyelan 

yüzünden yol çöküyor ve kuzeybatıya gitmek zorunda kalıyorsunuz. Bu yolun sonundan kuzeybatıya doğru gidin, bu yol boyunca bulunan siperlerdeki mutantlar size saldırmayabiliyorlar. Bu yolun sonundaki siperde ise roketatarlı bir mutant ve bir sandık bulunuyor. **Mutantı** sniper ile indirmeye çalışın ve eğer saklanırsa el bombasıyla işini bitirin. Mutantın üzerindeki anahtarla sandığı açın ve doktor malzemelerini alın.

İlerlemeye hazır olduğunuzda kuzeydoğuya doğru gidin ve yolda bulduğunuz cesetlerin üzerlerindeki eşyaları toplayın. Bu sağlık malzemelerine **Talon** bölüğünü iyileştirmek için ihtiyaç duyacaksınız. Talon bölüğünü siperin hemen kuzeydoğusundaki çukurda bulacaksınız. **Medic**'inizi kullanarak onları iyileştirin ama bunun için ilk olarak ilk yardım kitlerinizi kullanın. Hepsini iyileştirdiğinizde **APC**'ye bineceksiniz ve bölümün başına doğru gitmeniz gerekecek.

Görev 9 - Jefferson

Başlangıç noktasından doğuya, tankerin güney tarafına doğru ilerleyin ve kuzeydoğudaki çatıda bulunan mutantları sniper ile temizleyin. Çatıdaki tehlikeyi savuşturduktan sonra güneydoğuya doğru, binanın güney tarafı boyunca ilerleyin. Binanın güneybatısındaki duvardaki mayınları etkisiz hale getirin, eğer bunu beceremezseniz onlara ateş etmeyi deneyebilirsiniz. Kuzeye doğru gidin ve sandıklı odaya geldiğinizde ilk olarak sandığın yanındaki mayını bulup etkisiz hale getirin, sonra da sandıktaki tuzağı etkisiz hale getirin.

Şimdi önünüzde iki seçenek var. İster KD köşesindeki merdivenlerden çıkabilir veya güneydeki merdivenlerden içinde mutant olmayan odaya girebilirsiniz. Bu odaya girdiğiniz varsayarsak batıya doğru gidin ve köşeden dönün. Buradaki mutant genellikle sneak durumunda olduğundan onu göremeyeceksiniz. İçeriye bir iki el bombası atın ve ortaya çıkarsa tüm elemanlarınızla ateş açarak işini bitirin. Yoksa el bombalarıyla devam edin.

Siperin arkasındaki kapıyı açın ve kum torbalarının arkasındaki mutantı öldürün. Şimdi binanın **B köşesindeki** merdivenleri kullanarak yukarı çıkın, çatıyı temizleyin ve **K köşesinden** ilk enerji silahınız olan laser pistol'ı alın. İsterseniz buradan aşağıdaki mutantları haklayabilirsiniz, yükseklik avantajı burada size çok fayda sağlayacak.

İşiniz bittiğinde sokağa geri dönün ve KD'ya doğru gidin. Herhalde buradaki mutantı da çatıdan açtığınız ateş sırasında öldürmüşsünüzdür. Diğer binaya gidin ve buradaki mutantı öldürün.

Biraz GD'ya giderek aynı binanın ikinci kısmına ulaşın. İkinci kata çıkın ve buradan mutantları haklamaya çalışın. Bu kattaki mutantlardan birinde alev silahı bulunuyor, özellikle ondan uzak durmaya çalışın. Onu öldürünce silahını ve buzdolabındaki sniper tüfeğini alın. Şimdi tekrar dışarı çıkın ve G yönünde ilerleyerek telefon kulübesinin olduğu sokağa ulaşın. Koyu gri renkli binaya Sneak durumunda girin ve içerideki mutantları öldürün. İçeriyi temizledikten sonra pencereleri kullanarak dışarıdaki mutantları da rahatça öldürebilirsiniz.

Binadan çıkın ve D'ya giderek güç istasyonuna ulaşın. Burada üzerinize saldıracak iki düşman bulunuyor, bu yüzden yanlarına yaklaşmadan işlerini kolayca bitirebilirsiniz. Siperdeki sandığı ve jeneratör bölgesinin KD köşesindeki sandıkları alın ve **jeneratörü** ateş ederek patlatın.

Jeneratör bölgesinden çıkın ve kuzeydeki çitte bulunan boşluktan geçin. Barikat doğu yolunda bulunuyor ve burada siperlerde ve nöbetçi kulübelerinde birçok mutant saklanıyor. Eğer yapabilirseniz barikatın arkasındaki harabe binaya girin ve ikinci kattaki kitaplıktaki cephaneyi alın. Buradan grenadier'i de öldürebilirsiniz. Şimdi grenadier'in olduğu yerden biraz KD'ya doğru gidin ve arkasındaki binaya girerek sandıktan cephaneyi alın. Buranın batısındaki binaya gidin ve içeriyi temizleyin.

Şimdi haritadaki 2. hedefinize doğru yola koyulabilirsiniz. Bu bölge mutantların yanı sıra taretler taafından da korunuyor. Eğer yeterince sniper cephaneniz varsa taretleri kolayca halledebilirsiniz, aksi halde biraz kurşun harcamanız gerekecek. Ya da buradaki **jeneratörü** yok ederek taretleri kapatabilirsiniz ama bu şekilde çok az exp kazanacaksınız.



Rad Scorpion'lar küçük ama tehlikeli olan düşmanların başında geliyor.

Mutantları da temizledikten sonra ilerlemeye devam edin. Burada yine mutantlı bir açık alan bulacaksınız. Mutantları öldürdükten sonra üzerlerindeki silahları alın, iyi paraya satabilirsiniz. Şimdi KD'daki diğer binaya gidin ve merdivenlerden çıkın. **İkinci katta** roketli bir mutant bulunuyor.

Tekrar dışarı çıkın ve yolun ilerisindeki diğer barikata ulaşın. Buraya doğrudan hücum etmenizi öneririm. Mutantlar öldükten sonra yine silahlarını ve cephanelerini toplayın. İlerlemeye devam edin ve büyük beyaz tankların bulunduğu yere ulaşın. Yol boyunca KD'ya doğru gidin. Burada yavaş ilerlemeye dikkat edin çünkü karşılaşacağınız tüm düşmanlara direkt bir saldırıda bulunmanız gerekecek. Bunun da en iyi yolu aranızda belli bir mesafe varken onları öldürmeye çalışmak. Saklananları yerlerinden çıkarmak için el bombası atın, sonra da onları yaylım ateşine tutun. Jeneratörü patlatın ve ana kapıya doğru gidin. Herkesi kapının önüne yerleştirin ve en iyi zırhlı adamınızı ileriye gönderin. Komutan ölünce **buzdolabındaki Science kitabını** alın ve yine ana kapılara gidin. **Mutant bilimadamı** ile konuşun ve tekrar içeri girerek masadaki anahtarı alın. Herkesi merdivenlerden çıkarın ve jeneratör odasına girip onu yok edin.

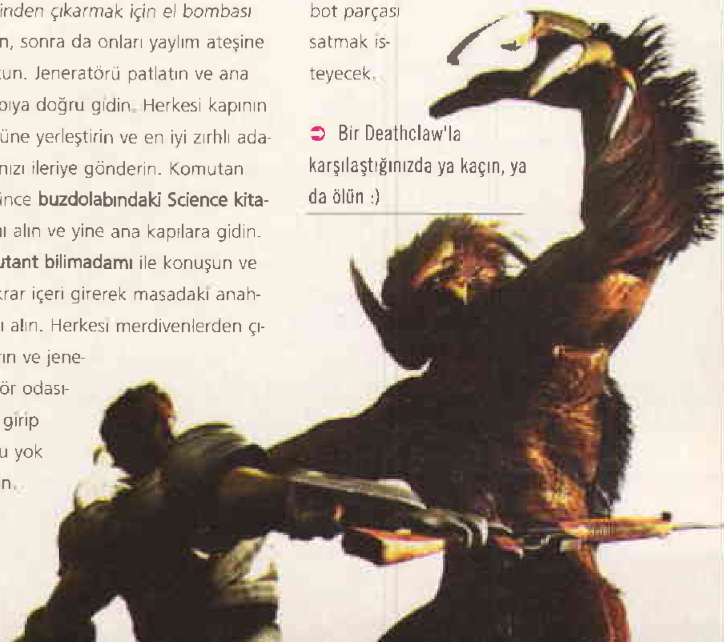
Görev bittiğine göre artık dışarı çıkıp bu bölgeyi terk edebilirsiniz.

Not: Bundan sonra sayfa sınırlaması nedeniyle önemli gördüğüm görevlerin açıklamasını yazacağım, aklınızda olsun.

Görev 12 - Junction City

Göreve başlamadan önce bu açıklamayı tamamen okuyun. Reaver'lar iki robot parçasına sahip olduğunuzda size saldıracaklar. Aşağıda robot parçalarını kimlerden alacağınızı yazdım ama bunları almadan önce şehir duvarının kuzey kısmına gidin ve Reaver'lara saldırmaya başlayın. Yükseklik avantajı sayesinde çoğunu öldürebilecek ve ileride rahat edeceksiniz.

Bu göreve bir Medic de getirin. Görev başlayınca ilerleyin ve sivillerle konuştuktan sonra **mekaniğin kulübesine** gidin. Yolda karşılaşacağınız **Chuck** size sahte robot parçası satmak isteyecek.



Bir Deathclaw'la karşılaştığınızda ya kaçın, ya da ölün :)



Multiplayer oyunlarda zırhların renkliliği oyuna farklı bir hava katıyor.

Kulübeye girin, **Casey** size babası için bir doktora ihtiyaç duyduğunu söyleyecek. Eğer babasını iyileştirirseniz Casey size katılacak.

Yerel bar olan **The Pit**'e girin ve buradaki **Angry Rick** ile 3 kez konuşun. Size robot parçası verecek. Üst kattaki kitaplıkta da bir kitap bulacaksınız. **Juan's Emporium**'a gidin ve bir robot parçası daha alın.

Köyün güneyinde Hank'ın evine gittiğinizde onun Reaver'lar tarafından öldürüldüğünü ve robot parçasının çalındığını göreceksiniz. **Mayor** da size kendi parçasını kuzeydeki Reaver'leri yok ettiğinizde vereceğini söyleyecek.

Robotun iki parçasına sahip olduğunuzda önceden de söylediğim Reaver'lar saldırıyor ama onları oldukça zayıflattığımız için bu bir sorun olmayacak. Saldıran Reaver'lar bittiğinde kamplarına saldırmalısınız. Kulübeye geldiğinizde kapıdaki tuzağı kaldırın ve dışarıdaki cesedin üzerindeki anahtarı kullanarak kapıyı açın. Grenadier'inizle içeri girin ve masanın yanına el bombaları göndererek Reaver'ı öldürün. **Masanın üzerinden robot parçasını** alın. Merdivenlerden yukarı çıkın ve yatak odasına el bombaları göndererek buradakileri de temizleyin. Artık Mayor'a dönerek ödülünüzü alabilirsiniz.

Görev 14 – Coldwater

Bu göreve bir Thief getirmenizi tavsiye ederim. Öncelikle general ile konuşun, sonra da KD yönünde ilerlemeye başlayın. Birkaç bina ileride **kiliseyi** bulacaksınız, bunun yanındaki odada bir iki düşman bulunuyor. Yine yakınlarda bir hamamböceği yarışı var ve buradaki **Don Vinchenzo** eğer **Ma Baker**'ı öldürürseniz sizi ödüllendireceğini söylüyor.

Şimdi **Tier 2**'ye gidebilirsiniz. Kilisenin yakınında öldürdüğünüz raider'ların arkasınki merdivenlerden çıkın. KB odasının raider dolu olduğunu göreceksiniz. Onları hallettikten sonra GB'ya dönün ve bara girin. Simon size raider'ların kızkardeşini kaçırdığını söyleyecek. Onu izleyin ve kızkardeşinin yanındaki elemanı öldürün.

Şimdi KB'ya giderek gazinoya girin. GB'dan çıktığınızda size saldırmak için pusu kurmuş iki eleman var. Kapı girişinden onlara bomba atarak işlerini bitirin. Şimdi **Tier 3**'e gitmelisiniz. İlk iki Tier'in arasındaki merdivenlerden yukarıya çıkın. KB odasındaki iki tipi hakladıktan sonra GB yönüne gidin ve Ma Baker ile nöbetçilerini bulun. Onu öldürüp öldürmemek tamamen size kalmış. Ama öldürmeyi seçerseniz ona uyuşturucu vermenizi öneririm, temiz bir iş yapmış olursunuz. GD yönüne ilerleyin ve yoldaki nbetçileri temizlemeye devam edin. Şimdi yine KB yönüne gidin ve roketli düşmanın bulunduğu yere ulaşın. Bu düşmanların arkasında bir sonraki bölüme giden merdivenler bulunuyor. Merdivenlerden çıkınca **Power Armor**'lu elemanı göreceksiniz. Onu ve KD holündeki iki arkadaşını öldürdükten sonra üzerinden hasarlı **Power Armor**'u alın.

Şimdi ilerleyin ve önce odadan, sonra da ana kapıdan çıkarak dışarıya ulaşın. GD yönüne gidin ama bu sırada mayınlara dikkat edin. Bence burada mayınları uzaktan sniper ile patlatmanız iyi olur. İlerlediğinizde çift kapılı büyük bir binaya ulaşacaksınız. Bu kapıda birkaç tuzak bulunuyor ve ne yaparsanız yapın onu açamıyorsunuz. GD yönüne devam din ve kum torbalarına saklanan 2 elemanı el bombası ile temizledikten sonra kapıya ulaşın. İçeride birçok eleman bulunuyor bu yüzden kapıyı kendinize siper alarak onlara ateş edin. Öldürdüğünüz tiplerin üstlerindekileri almayı unutmayın. Şimdi odadaki kontrolü kullanarak ışıkları kapatın. Holde **Browning** taşıyan bir düşman bulunuyor. Karanlık yerlerden dikkatli biçimde ilerlemeye çalışın. En son odada adamımızı buluyoruz. Işıkları kapattıysanız onu görmeniz biraz zor oluyor ama konuştuğu zaman nerede olduğunu anlıyorsunuz. Ona roket, el bombası ve diğer ağır silahlarla saldırın. Taktik şu: kapı ağzına gelin, ateş edin, görüş alanından çıkın ve tekrar girip saldırın.

Bu eleman da öldüğünde **Power Armor**'unu alın ve **inspector**'a geri dönerek görevi tamamlayın.

Görev 16 – Canyon City

Bu göreve **Remote Detonator** tuzakları ve bir Remote Detonator getirin. Bölümün başında kısa duvara doğru gidin ve bunu siper olarak kullanarak sokaktaki 5 botu temizleyin. Ölü robotların üzerlerindeki tuzakları da alın. Sokaktan yukarı ilerleyin, buradaki robotlardan birinde çok yararlı bir silah olan **Gauss Pistol** bulunuyor. Onu ve tuzağı alın.

Ufak kulübeye dönün ve masadaki C4'ü ve diğer ekipmanları alın. Kulübenin GB duvarındaki kapıyı açın ve oradaki robotları yok edin. **Yukarıdaki bina**ya doğru gidin, içeride bir power node göreceksiniz. Bunu yok etseniz bile kendini tamir edecek. Bu yüzden tüm diğer nodları aynı anda yok etmelisiniz. Bunu yapmanın en kolay yolu her bir nodun yanına iki tane **Detonator** tuzağı yerleştirmek ve hepsini bir anda patlatmak. Eğer yeterli sayıda Detonator tuzağı bulamadıysanız 6 adamınızı da bir nodun başına gönderip aynı anda ateş ederek patlatmalısınız.

Buradan GB yönüne giderek merdivenden çıkın. Aşağıda tüm robotları görebiliyor olmalısınız, sniper'ınız sayesinde mümkün olduğunca çok robotu buradan haklayın. İşiniz bitince merdivenlerden inin ve caddenin karşısındaki kapıdan geçin. Sağ kalmış robotlar varsa onları da öldürün. Buradan önce batıya giderek diğer caddeye ulaşacaksınız, oradan da güneye giderek 2. enerji nodunun olduğu binaya geleceksiniz. Binaya ulaştığınızda ilk olarak etrafında dolaşın ve kontrolü kullanarak ışıkları kapatın. Binanın etrafında dolaşmaya devam ederek içerideki robotların dikkatini çekin ve pencereden onları vurun. Işıklar kapalı olduğundan taretler siz saldırmadıkça saldırmayacaklardır. Nodun yanına patlayıcıları yerleştirin.

Dışarı çıkın, KB ve KD yönlerinde giderek **3. nodun** bulunduğu binayı bulun. Bu bina korunmadığından patlayıcıları rahatça yerleştirin ve GB'ya giderek geldiğiniz yoldan geri dönün.

Tekrar KB yönüne gidin ve siperlerdeki robotları öldürün. Yolun sonundaki siperin hemen yakınında **4. binanın girişi** bulunuyor. Metal kapıyı açın ve içerideki robotları öldürün. Nodun yanına patlayıcıları yerleştirin. Şimdi büyük kapıdan çıkıp KB'ya doğru ilerleyin.



5. ve 6. nodlara ulaşmak için önünüzdeki iki seçenek var. İster **Nuka Cola** fabrikasının yanındaki merdiveni kullanarak yeraltı geçidine inebilir veya binanın tek girişindeki sıkı korumalarla savaşarak içeri girebilirsiniz. Burada seçimi size bırakıyorum ama yeryüzünden giderseniz siper alabileceğiniz daha fazla obje *bulacağınızı hatırlatayım.*

Binaya girdiğinizde ilk olarak **tank robotunu** üstünüze doğru çekin, kapıdan geçemeyeceği için onu önceki odadan vurabilirsiniz. Onu yok ettikten sonra **5. noda** kolayca ulaşabileceksiniz.

Şimdi KD odasına girin ve merdivenlerden çıkın. GD odasının kapısının başında **paladinlerle** karşılaşacaksınız, size saldıranların bu noktadan sonra pek yaşama şansları olduğunu sanmıyorum. GB'ya doğru gidin ve güç bariyeri ile kapatılmış olan girişe ulaşın. Yolda size hücum eden robotlar olacaktır. Buradaki amacınız haritanın GD köşesindeki konsola ulaşmak ancak yolda güçlü bir direnişle karşılaşacaksınız. Güç bariyerini geçtikten sonraki köşede, içinde 4 robot olan bir siper var. Robotları yakınlarına girene kadar göremiyorsunuz çünkü duvarın arkasına saklanmışlar. Eğer yakın dövüşten hoşlanmıyorsanız batıya doğru gidin ve buradaki alev silahlı olanı öldürün, diğerleri büyük ihtimalle ortaya çıkacak ve size saldırmaya başlayacak. arkasındaki **behemoth** canlanacak ve size saldırmaya başlayacak. Hemen geri çekilin ve duvarı siper olarak kullanın.

Science yeteneğini kullanarak terminali kullanın ve kapıyı açın. Burada geçide yukarıdan bakan taretler bulunuyor, o yüzden çok dikkatli olmalısınız. Burada adamlarınızdan birini yem olarak kullanıp içeriye gönderin ve robotları üzerinize çekin. Rampanın ilerisindeki kısa duvarın arkasından onları vurabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken yeminizi tek taraftan göndermeniz, böylece herkesin onu vurmasını engellemenizdir.

Rampanın en altındaki **enerji nodunu** yok edin ve GD duvarındaki en iyi şey **alarm konsolunun** yanındaki **humanoid botu** daha alarmı çalıştıramadan öldürmek. Böylece diğer robotların serbest kalmalarını önleyebilirsiniz. Eğer bunu yapamadıysanız alan etkili silahlar kullanarak burayı temizlemelisiniz ki bunun da en iyi yolu pulse grenade kullanmak.

Alarm konsolunun yanındaki merdivenlere doğru gidin ve oradaki tareti uzaktan yok etmeye çalışın. **Taretin** yanındaki merdivenlerden aşağı inin ve KB kapısını kullanarak enerji noduna ulaşın. Bu nodu da yok ettikten sonra içinde uçak bulunan odaya girin. **Konsolu kullandığınızda** reaktörün kapısı havaya uçacaktır. Reaktör odasında da halletmeniz gereken birçok robot bulunuyor. Reaktörü temizlemeden önce pervazın doğu bitişine kadar ilerleyin ve oradaki merdivenden aşağı inerek son noda ulaşın. Bunu da yok ettikten sonra reaktör odasına dönün ve reaktörü ve türbinleri havaya uçurun. Görev tamamlandığına göre haritadan çıkış gridinin yerini öğrenip burayı terk edebilirsiniz.



Eğer içeride sıkı bir pusu olan bir odaya girecekseniz çok dikkatli ve adım adım ilerleyin.

nı açın ve içerideki robotları öldürün. Buradaki terminali kullanarak exp kazanabilirsiniz. **Konferans odasına** geçin ve yine **terminali** kullanarak exp alın. Şimdi kapıyı açarak son noda ulaşın. İçerideki robotlar size pek sorun çıkarmayacaklardır. Önce terminali kullanın, sonra da patlayıcıları yerleştirin. Dışarı çıkın ve patlayıcı kumandasının düğmesine basın. Görev tamamlanmıştır.

Görev 17 – Buena Vista

Bu bölümde **Science** yeteneği olan birine ihtiyaç duyacaksınız. Bölümün başında ... caktır. Artık onları da uzaktan halledebilirsiniz.

Şimdi metal duvarda, duvardan daha yüksek olmasından ayırt edebileceğiniz **bir kapı** bulunuyor. İçeri girdiğinizde birçok robot size saldıracak. İsterseniz kapının arkasına saklanarak onları daha rahat temizleyebilirsiniz.

Siperi geçin ve GD'ya doğru gidin. Buradaki robotları temizledikten sonra terminali kullanarak güç kalkanlarını kapatın. Buradaki az önce kapalı olan yerden geçin ve ana kapıya doğru ilerleyin. Güç engelinin kapıdan çıkın. Buradaki konsolu kullandıktan sonra KD odasına girin ve **Percy** ile konuşarak mallarını alın.

Hole çıkın ve buradaki robotları temizleyin. Holün karşısındaki küçük odaya, oradan da KD'ya giderek terminal odasına ulaşın. Terminali kullanarak holün sonundaki kapıyı açın. Hole geri dönün ve kuzey bitişindeki kapıdan çıkın. **Merdivenlerden yukarı** çıkın ve odanın karşısındaki güvenlik robotlarını temizleyin. KB'ya ilerlediğinizde alarm çalmaya başlayacak ve güvenlik robotları üzerinize saldıracak. Burada yapabileceğiniz

Görev 19 – Cheyenne Mountain

Buradaki amacınız APC'yi dağın girişine kadar götürmek, oradan da si-



pere girerek koruma altında olmak. Yapabileceğiniz iki şey bulunuyor: İster APC'yi kullanarak ilerleyebilir ve APC zarar gördükçe tamir edebilir; ister önce yürüyerek yolu temizleyebilir ve sonra APC ile rahat rahat yolunuza devam edebilirsiniz.

Yoldan yukarı doğru ilerleyin ve soldaki robotları ve ortadaki **hover robotları** temizleyin. Şimdi sağ taraftaki sipere girin ve içeride sizi bekleyen **iki robotu** yok ederek burayı kontrol altına alın. En **kuzeydeki ter-**

Burada 2 tane robot var ve kutunun üzerinde de tuzak bulunuyor ama kutunun içindeki **süper stim**'ler uğraştığınıza değecektir.

Rampanın tepesinde size saldırmak için GB tarafında bekleyen bir **pacification** bot ve KD tarafında bir iki robot bulunuyor. Sneak özelliğini kullanarak sola ilerleyin ve **pacification botun** alıcılarını vurarak onu etkisiz hale getirin (alıcıları vurmak için **targeted shot** kullanmalısınız) ve iyice pasifleşmiş olan robotun işini biti-

botlarla, mayınlarla ve barikatlarla karşılaşacaksınız. Yukarıdaki **hover botların** yükseklikten kaynaklanan müthiş bir saldırı avantajları var, bu yüzden onları gördüğünüz anda yok etmeye çalışmanızı öneririm. İkinci köprüdeki robotu öldürdükten sonra üzerindeki **Gauss Rifle**'ı mutlaka alın. Köprüyü geçtikten sonra yine robotların direnişiyle karşılaşacaksınız. Bu şekilde biraz daha ilerledikten sonra güney tarafında saklı olan ufak bir merdiven bulmalısınız, bu

Görev 20 – Vault 0

Bu göreve başlarken tüm karakterlerinizde **Rad-X** olduğundan emin olun. İlk olarak **Maximus** ile konuşun. **Science** özelliğinizle terminali kullanarak haritanızı geri alın. Ancak bunu yaptığınızda kapı açılacak ve güvenlik robotları üzerinize saldıracak. Robotları öldürdüğünüzde üzerlerindeki malları alın ve bunları isterseniz paladinlerle takas ederek ihtiyacınız olan şeyleri alın. Ana yol ayrımına gidin ve **2 numaralı alana** doğ-



Her ne kadar Deathclaw'lar merdivenlerden çıkabilse de zamanında karşı binanın çatısına çıkmış olmak bu grubun işini oldukça kolaylaştırabilirdi.

minali kullanarak bilgi alın. Yoldan yukarı devam edin ama bu sırada mayınlara ve kayalarda saklanmakta olan robotlara dikkat edin. Buradaki birinci ve ikinci kanyonlarda sizi yine zorlu robotlar bekliyor ama **birinci kanyonun** sonundaki **sandıktan dinamit ve repair kit**, ikincinin sonundaki sandıktan ise **gauss cephanesi** buluyorsunuz.

KB rampasına doğru ilerleyin ve taret çalışana kadar yakınına girin, sonra da geri çekilip tareti havaya uçurun. Kuzey tarafındaki robotlar sizi sniper yoluyla vurmaya çalışacaklardır, bunlara da ayrıca dikkat etmelisiniz. Rampanın tabanındaki storage bölgesine girmeyi unutmayın.

rin. Yanındaki jeneratörü de yok etmeyi unutmayın.

KD yolu boyunca sizi öldürmek için çalışan robotlar göreceksiniz, bunlar **minigun** kullandıklarından grubunuz birlikte yürüyorsa hepiniz zarar görebilirsiniz. Bunları çok dikkatli bir biçimde yavaş yavaş ilerleyerek öldürmenizi tavsiye ederim, acele etmeye kalkarsanız grubunuzu rahatlıkla yok edebilirler. Burayı da geçip bir sonraki köşeyi döndüğünüzde **3 robot** tarafından saldırıya uğrayacaksınız. Bunları da öldürdükten sonra yoldan devam edin ve köprüye paralel bulunan tareti de patlatın.

Yoldan devam ettikçe yine ro-

merdivenden içinde sandık bulunan bir kulübeye ineceksiniz. Sandığın içinde repair kit ve **süper stim**'ler bulunuyor. Ayrıca burada siperin üst girişini de bulacaksınız, tabi burası da 2 robot tarafından korunuyor. İçeri girdiğinizde kapıyı açabileceksiniz. Kapının önündeki tipleri çabucak öldürmeye çalışın.

Sanırım herkes ölmüştür, şimdi rahatça roketi alabilir ve kapıya koyabilirsiniz. Bunu yalnızca tek bir kişiyle yapın, diğerlerini siperin içinde tutun. Roketi yerleştirdikten sonra ikinci köprünün yakınındaki ufak binanın yanındaki merdivene doğru koşmayı unutmayın.

ru gidin. Kapıyı açın ve kapının arkasındaki minigun'lı elemanı ve yanındaki robotları öldürün. **Kırmızı terminalin** yanında minigun'lı tiplerden bir tane daha var, dikkatli olun.

KB holünden ilerlerken birkaç robot size saldıracak. Burada yalnızca tek bir adamınızı öne gönderin ve ona saldırdıklarında diğer adamlarınızla saldıranlara ateş açın. Çünkü minigun'lı herif tek bir kişi gördüğünde nedense onu vuramıyor ama birkaç kişi gördüğünde birini mutlaka vurabiliyor.

KB'ya doğru ilerlemeye devam edin ve **konferans odalarını** geçtikten sonra GB'ya dönün. Bir tank robotu size saldıracak, onu öldürün.

GD'ya doğru gidin ve köşeyi dönüp **büyük kapıya** ulaşın. Bu odaya girdiğiniz anda 2 tane **minigun robotu** size saldıracak, bu yüzden odaya girer girmez dışarı çıkın ve onları uzaktan bayıltmayı deneyin. Tekrar GD yönüne ilerleyin ve sonraki odaya girin. Bu odada size saldırmak için bekleyen **humanoid botlar** var. Bu odaya girer girmez önceki odaya çekilin ve kapı ağzına gelen robotları teker teker indirin. Ayrıca bu bölgede sağlı sollu saklanan birçok robot bulunuyor, bunlardan da ilerledikçe kurtulmanız gerek.

Odanın köşesindeki terminali kullanınca KB yönündeki odanın kapısı açılacak. Oraya gidin, içerideki malları alın ve geri dönerek doğudaki terminalli odaya gidin. Böylece **cryogenics** bölgesinin de kapısını açabileceksiniz.

Şimdi tekrar ana yol ayrımına geri dönün ve GD'ya doğru ilerleyerek **cryogenics** kanadına gidin. Köşeyi döndüğünüz anda güvenlik robotları üzerinize saldıracak, bu yüzden etrafta siper olarak kullanabileceğiniz bir yerler aramaya başlasanız çok iyi olur.

Koridordan ilerleyin ve köşeyi dönün. Koridordan ilerlemeye devam edince güney odasında robotlar ve kuzey odasında **Vault 0** vatandaşları ve bir robot bulacaksınız. Onun üzerine yağmalayarak kesilmiş kafayı alın. **Science** özelliği ile terminali kullanmaya çalışın, başarılı olursanız dental exam kapısını açacak ve buradaki dolapların içindeki malları toplayabileceksiniz. Eğer Science özelliğiniz yeterli gelmezse **dental exam** odasının önündeki tarayıcıda kesik kafayı kullanın.

Kavşağa geri dönün ve bu sefer KD'ya, açık kapıya doğru gidin. Eğer açık değilse tarayıcıda kafayı kullanmamışsınız demektir. İlk odada iki taret ve iki robotla karşılaşacaksınız. Özellikle taretlerin üzerinde size bir ömür yetecek kadar .50 kalibrelik mermi bulunuyor. Terminali kullanarak enerji duvarını kaldırın ve arkasındaki robotları vurun. Şimdi bu odaya girin ve kuzey tarafındaki kapıya doğru ilerleyin. Kapıdan geçmeden önce **%100 radyasyon** dayanıklılığınız olduğundan emin olun, işte görevin başında aldığımız **Rad-X**'ler burada işimize yarayacaklar. İçeri girin, 2 robotu da öldürün ve **Science** özelliğiyle her iki terminale de girip onları devre dışı bırakın.

Enerji dalgalarını kaldırdığınız kapı ağzına gidince holde bir tank bot size saldırmaya başlayacak. Onu geçip de holdeki tek kapıdan girince kendinizi üç güvenlik robotunun arasında bulacaksınız. Diğer kapıya ilerlediğinizde bu robotlardan daha fazlasıyla karşılaşacaksınız.

Önünüzdeki hole girin ve KB ve KD yönlerinde ilerledikten sonra GD'ya, uzun koridora girin. Buradaki robotlar arasında bir de **pacification bot** bulunuyor. Holden ilerledikçe bir sürü robotla karşılaşacaksınız. Burada yapmanız gereken Science özelliğini kullanarak karşılaştığınız 3 konsola da girmek ve enerji istasyonlarını etkinleştirmek. Bunları etkinleştirdiğinizde 40 exp kazanıyorsunuz, tümünü etkinleştirdiğinizde ise bir sürü exp daha kazanıyorsunuz ama artık oyunun sonunda olduğumuz için exp çok da fazla birşey ifade etmiyor.

Şimdi asansöre, göreve başladığınız yere dönün ve tüm elemanlarınızı yeşil bölgeye sokun. Bunu yaptığınızda **Vault**'un alt tarafına ışınlanacaksınız. Kapıyı açtığınızda ise sizi çok zorlu bir savaş bekliyor. Aslında burada da rahatça kapıyı aç/kapa taktiği kullanarak (bir kişiyle kapıyı açıp turn based moda geçin, sonuncusu hariç tüm elemanlarınızla ateş ettikten sonra son elemanınıza kapıyı kapattırın. Bu şekilde çok rahat biçimde bu savaşı da bitirebilirsiniz. Ancak hemen hatırlatayım, oyunun 1.25 yamasını kurduysanız bu hileyi pek kullanamıyorsunuz çünkü kapıyı her açtığınızda vuruluyorsunuz) veya kapının arkasına saklanarak bu savaşı kazanabilirsiniz ama zaten oyunun son büyük savaşı olduğu için burada bence içeri girin ve kahramanca savaşın. Baktınız olmuyor, yine eski hileleri kullanabilirsiniz. Eğer **Barnaky** yakınınıza girer ve üzerinizdeki **locket**'i görürse nötr hale dönecektir.



Siper arkasındaki düşmanlar sizi oldukça zorlayacak.

Şimdi KD'ya doğru gidin ve taretlere dikkat ederek ön kapıya ulaşın. Burada **5 tane beyin** bulacaksınız. Beyinleri öldürdüğünüzde karma'nız düşecek ama gerideki üç kapıdan en kuzeydeki açılacak. Oraya gidin ve sonraki kapıdan da geçerek gördüğünüz robotları öldürün. Terminali kullanın ve ilerideki beyini öldürün. Sonraki kapı da açıldığına göre oraya gidebilirsiniz. Burada yine bir sürü robot ve taretler var, bunları geçerek beyine ulaşın ve onu da öldürerek üçüncü ve son kapıya gidin. İçerideki düşmanları da temizledikten sonra son beyini de öldürün. Böylece bilgisayarın duvarı inecek, geri döndüğünüzde bilgisayar sizinle konuşacak. Onunla birkaç kez konuşun ve yanındaki terminali kullanın. Böylece 1. SON'a ulaşacaksınız. Eğer bilgisayara ateş eder ve öldürürseniz 2. SON'a ulaşıyorsunuz. Eğer bilgisayarla konuştuktan sonra gerisayım sırasında halen canlıysa Barnaky ile konuştuğunuzda size beynini verecek, böylece 3. SON'a ulaşacaksınız.

'Gördünüz mü? Hiç de sandığınız kadar zor değilmiş Fallout Tactics'i bitirmek' demek isterdim ama demiyorum tabii ki. Aksine bu oyun sırasında oldukça zorlanacak ve bazı yerlerde çok uzun süre takılacaksınız. Size bir de küçük tavsiye: Fallout oyunlarıyla ilk tanışmanızsa ve bu oyun hoşunuza gittiyse mutlaka Fallout 2'yi de oynayın ve gerçek RPG nasıl olurmuş görün. See you next month! ■■■

Eser Güven I eser@level.com.tr

hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

Anno 1602

Oyundayken [Ctrl][Shift][Alt][W] tuşlarına basıp "2061" yazın....daha sonrabunu sol köşeden onaylayıp..şu hileleri girebilirsiniz. (Hile için Şahin Güvenilir'e teşekkürler)

[Shift][M] - para
[Shift][Z] - tuğla
[Shift][K] - top
[Shift][H] - odun..
[Shift][T] - araçlar



Tropico

Hileyi girerken [CTRL] tuşunu basılı tutun. Eğer hileyi birden fazla kullanmak istiyorsanız [CTRL]tuşunu bırakıp tekrar basın ve kodu gene girin.

KOD	SONUÇ
pesos	$20,000 para
contento	Mutluluk derecesini 10arttırır
rapido	Hızlı inşaat

Seçimleri durdurmak için

Seçime kadar tüm rakiplerinizi elimine edin. Oyun seçimlerden sonra, rakiplerinizi öldürdüğünüz için halkınızın üzgün olduğuna dair bir mesaj yollayacak ve ortaya yeni bir rakip çıkacak. Bu rakip hala seçim zamanı olduğunu düşünecek ama 12 ay sonra siz rakibinizi "heretic" ilan edeceksiniz ve gene elenecek. Bu hileyi istediğiniz kadar kullanabilirsiniz.

X-Com: Enforcer

Bu tuşa basıp ~ (tilde) konsolu açın ve aşağıdaki hileleri girin

KOD	SONUÇ
xgod	God Modu
xfly	Fly Modu
xghost	No Clipping
xwalk	No Clipping/Fly Modu kapar
killpawns	Tüm düşmanları öldürür
setjumpz #	Zıplama yüksekliğini ayarlar (500 = Normal)
setspeed #	Hızı ayarlar (2 = Normal)
summon	Etkisi bilinmiyor
allammo	Etkisi bilinmiyor

Ducati World Racing Challenge

Options menüsüne gidip bu kodları oyuncu ismi olarak girin.

KOD	SONUÇ
ITSALLOVER	Quick Race açılır
BADDRIVER	Dunny Modu açılır
TEAM	Takım fotoğrafları
GREEDYGIT	Parayı arttırır
THEDOGSNADS	Quick Racete Fogarty Bike kullanırsınız
TODDMCARTOR	Quick Race te Todd 900 Superlite kullanırsınız



Blade of Darkness

Hileleri açmak için Blade\Scripts klasörünün altındaki menu.pv dosyasını açın. Tabi ki bir değişiklik yapmadan önce bu dosyanın mutlaka yedeğini alın. Sonra dosyanın dibine aşağıdaki satırları girin:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Şimdi saveleyip çıkın. Artık aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
[F10]	God Modu
[F8]	Level arttırır
[F9]	Level geçersiniz
[F5]	Kamerayı Sola kaydırır
[F6]	Kamerayı Sağa kaydırır
1	Small Sword
2	Large Sword
3	Large Shield
4	Small Shield
G	Lighlsabre yaratır
K	Lighlsabre başlatır
P	MOV değiştirir
H	Sleepy Hollow
M	Mutational
X	Matrix

Alternatif God Modu

Config klasörü altındaki control.pv dosyasını açın ve dosyanın sonuna alttaki satırı ekleyin
Bladex.AssocKey("ToggleInvinciblilty","Keyboard","p")
Sonra scripts klasörü altındaki defcontrol.pv dosyasını açıp aynı eklemeyi burayada yapın. Oyundayken God Mode için P tuşuna basın. Kapatmak için gene P ye basın.

Karakterinizi editlemek için

Stats klasörü altındaki chardata.pv dosyasını açın. Burada karakterinizni özelliklerini bulacaksınız. Bunları istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

COMMAND & CONQUER: RETALIATION

Chronoshift: Dikdörtgen, Daire, Üçgen, X, Daire, Daire.
Para: X, X, Dikdörtgen, Daire, Daire, Daire.
Hemen kazanın: Daire, Daire, Üçgen, X, X, Dikdörtgen.
Invulnerability: Dikdörtgen, X, Daire, X, Üçgen, Üçgen.
Nuclear Saldırı: Daire, X, Daire, Daire, X, Dikdörtgen
Parabomb: X, X, X, Daire, Üçgen, Dikdörtgen.
Haritayı Açmak: Üçgen, Üçgen, X, Daire, Üçgen, Dikdörtgen



Ore yerine insanları harvest edin: Dikdörtgen, X, Dikdörtgen, X, Dikdörtgen, X.
Anında oyunu kaybedersiniz: Daire, X, Daire, Dikdörtgen, Dikdörtgen, X.
Sivillerin isimleri olur
Dikdörtgen, Dikdörtgen, Daire, Daire, Üçgen, Üçgen.
Iron Curtain: Dikdörtgen, X, Daire, X, Üçgen, Üçgen. Chrono Storm:

SYukarıer Siviller: (submitted by: MadHaTTeR)
Harita 41 veya 43 ü skirmish veya link modda oynayın.Yeşil siviller Nuke and ve mavi siviller Tesla Beams kullanır.

"It came from Red Alert": Tüm görevler bitince İrlandaya gidin. Dev karıncalar gelecektir.

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Şampiyon kostümleri için: Oyunu Championship modunda bitirin
Şişman boksör: Karakter seçim ekranında Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sağ, R1, R1, R2 tuşlarına basın
Zayıf boksör: Karakter seçim ekranında Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sağ, R1, R2 at the tuşlarına basın
Zombie boksör: Karakter seçim ekranında Left, Yukarı, Sağ, Aşağı, R1, R1, R2 at the tuşlarına basın
Büyük eldivenler: Karakter seçim ekranında Left,

Evil Islands: Curse of The Lost Soul

Oyun sırasında konsolu ~ (tilde) tuşu ile açın ve THINGAMABOB yazın. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

HELP: Konsol komutlarının listesi çıkar
GIVE 0 MONEY X: X kadar para verir
GIVE 0 EXP X: X kadar experience verir
FPS 0 OR 1: Framerate gösterir
@GIVESTRENGTH(GETUNITOFPLAYER(0,0),XXX): XXX kadar strength verir
@GIVEDEXTERITY(GETUNITOFPLAYER(0,0),XXX): XXX kadar dexterity verir.
@GIVEINTELLIGENCE(GETUNITOFPLAYER(0,0),XXX): XXX kadar intelligence verir
@GODMODE(0,1): God Modu
Not: GIVE 0 EXP XXX ve GIVE 0 MONEY XXX siz ilk kasabaya vardıktan sonra yanlızca kamp kurduğunuzda çalışır.
Sonuçları belli olmayan konsol komutları

BAN	GENERATEACKS	MEMUSAGE
CONSOLE	HISTORY	NET
DAYS	JOIN	PARTYRESEND
DEBUGINFO	KICK	RATE
DISCONNECT	LASTFPS	SERVER
EXECUTE OR EXEC	LISTVAR	SHOW
FADEOUT	LOADVAR	
FILTER	LOCALRATE	



Kohan: Immortal Sovereigns

yeahbam	Görevi kazandırır
free gold	Altını maksimum yapar
hoody hoo	+10 Alt Productions
speed it up	Hızlı inşaat
unpleasant dreams	Cataclysm



Half-Life: Blue Shift



Hileleri açmak için Blade\Scripts klasörünün altındaki menu.pv dosyasını açın. Tabi ki bir değişiklik yapmadan önce bu dosyanın mutlaka yedeğini alın. Sonra dosyanın dibine aşağıdaki satırları girin:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Şimdi saveleyip çıkın. Artık aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

ba_canal1	ba_power1	ba_xen5
ba_canal1b	ba_power2	ba_xen6
ba_canal2	ba_security1	ba_yard1
ba_canal3	ba_security2	ba_yard2
ba_elevator	ba_teleport1	ba_yard3
ba_hazard1	ba_teleport2	ba_yard3a
ba_hazard2	ba_tram1	ba_yard3b
ba_hazard3	ba_tram2	ba_yard4
ba_hazard4	ba_tram3	ba_yard4a
ba_hazard5	ba_xen1	ba_yard5
ba_hazard6	ba_xen2	ba_yard5a
ba_maint	ba_xen3	
ba_outro	ba_xen4	

Business Tycoon

TAB tuşuna basıp kodu girin ve sonra ENTERa basın

KOD	SONUÇ
zeropercentinterest	$10 Milyon ekler
canyouspareadime	$100 Milyon ekler
nomoneydown	$100 Milyon ekler
iseelondoniseefrance	Tüm bölgeleri araştırır
feelthatmojorising	Her kaynağa 10 ekler
idkfa	Her kaynağa 00 ekler
hitmeagain	1 action card ekler
upmysleeve	Tüm eli verir
impressme	0 anki research tamamlanır

Agharta: The Hollow Earth

KOD	SONUÇ
TISTAAFL	Tüm yazılar
DEBUGON	Developer Modu
DEBUGOFF	Developer Modu kapar

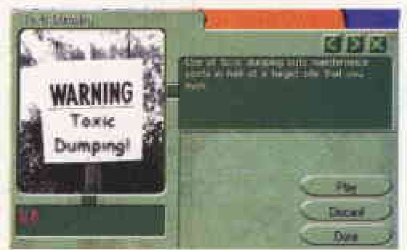


Star Wars: Battle for Naboo



Options\Pass Codes'a gidin ve aşağıdaki kodları girin

KOD	SONUÇ
JHGNRGAS	Tüm levellara giriş
FMRYLDAD	Dark Side Level
EOWXZGAS	Takım fotoğrafı
DIWMZIAR	Oyunu yapan takımı gösterir
DROIDEKA	Advanced Shields





Sağ, Yukarı, Aşağı, R1, R2 at the tuşlarına basın

Alternatif Kostümler: Karakterinizi seçinama onu işaretlemeyin R1'e basın, ve sonra dikdörtgene basın. Şimdi adamınızı seçin.

COOL BOARDERS 2001

Hile Modu

Kariyer modunda tüm karakterleri, bardları, dağları ve options'ı açmak için adınızı"IGOTITALL" veya "GIVEALL" olarak girin.





Dirt Track Racing

"career mode"ta iken isminizi "MEGASAXON " olarak yazın...bu size $1.000.000 kazandırır.... ...(Hile için Şahin Güvenilir'e teşekkürler)

Global Domination



'*' = Shift'e Basın

KOD	SONUÇ
aaawwww	Siloları füze ile doldurur
dad****	Tüm füzeleri atar
dddww**	Uçuşta ikiye ayırır
daww**a	Tüm kaynakları üretir
*wwaaadada	Smart Bomb
w*aad	Super Fighters
wddd*aa	AI Teammate
ddwwwwaad	Düşmanın kaynaklarını gösterir
***waaaa	Lens Flare

Leadfoot: Stadium Off-Road Racing

New Career ekranında MEGASAXON yazın ve 1.000.000 $ kazanın



Merchant Prince 2

Aşağıdaki kodları "Venice" ekranında kullanın.

KOD	SONUÇ
HDIVIEW	Haritayı açar
HDIKASH	50,000 Florin
HDISPY	Rakibin hareketlerini gözterir
HDIKARNAGE	Mercenary Grouplarını kapar

Hostile Waters

Oyunu Run satırına (HostileWaters.exe -setusupthebomb) yazarak çalıştırın. F8 tuşuyla konsolu açın. Aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
enableallmovies 1	Tüm movieleri cinematik kısmından açar
filthylucre 1	99999EJ verir
invulnerable 1	Tüm birimleri yenilmez yapar
revealmap 1	Haritayı açar
Winlevel 1	Görevi başarıyla bitirirsiniz

Aşağıdaki kodların sonuçları bilinmemekle birlikte denemekte serbestsiniz

aicolourdebugaiscriptdebug	m_foreshadow
aitrace	m_handh
allyourbasearebelongtous	m_intro
applycontrolchanges	m_nanobot
attractmode	m_newintro
bind	m_newintroend
bindaxis	m_newintromiddle
buildall	m_Ransom
camdebug	m_smashtubes
camfirstperson	m_terra
cancelcontrolchanges	m_testtubes
changelevel	m_tombakercold
counters	m_tv
debugtoggle	m_ufo
defaultkeys	newgame
deletesave	nextlevel
deydodoatdohdontdeydoh	nofow
enabletyping	nouploads
endtutorial	objects
enteraxisredefine	printing
enterbuttonredefine	printvidmem
forceshadowupload	properchopper
hudrender	quit
levelmenu	restartlevel
loadgame	resumegame
lowfog	savegame
mapboxdebug	scriptinfo
menu	sfxdebug
m_aftermath	shadows
m_cabalmovie	silly
m_chamber	simploids
m_Coldmoviefive	startgamefromfrontend
m_Coldmovieone	terrain
m_Coldmoviethree	terrainhugging
m_Coldmovietwo	thereisnospoon
m_conference	timings
m_culturefive	WaveSmooth
m_finale	Wireframe
m_Flags	Zfog



Outlive

ENTER tuşuna basıp sonra kodları girin. Kodların isimlerine bayıldık.

KOD	SONUÇ
#CAN I PLAY WITH MADNESS	God Modu
#FEAR OF THE DARK	Haritayı açar
#FORTUNES OF WAR	Para verir
#BE QUICK OR BE DEAD	Çabuk Build/Research/Construct



Desperados: Wanted Dead or Alive

Geçen ay dergimizi bulamayan okurlarımız için bu hileleri tekrar veriyoruz. Hile modunu açmak için sol shift + F11 tuşlarına basın. Daha sonra hileleri girebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
timeless	Zamanı Durdurur
fidel castro	Diyalogları gösterir
medic	İpuçlarını gösterir
powerman	Yeni silah verir
schneider	Level'ı bitirir
clint	Level'ı kazandırır
jackal	Cephane verir
hollow man	Görünmezlik
show me all	Tüm eşyaları gösterir
zeus	Tanrılardan yardım alırsınız

Tüm parkurlar
Başlangıçta iki oyuncu seçin. Oyundan çıkın free ride modu seçin. İlk parkuru tamamlayın ve oyundan çıkın. İki oyunculu moda geri dönün ve oyuna başlayın. "Next Coure" seçeneği her yarıştan sonra belirecektir
Secret Force Beş parkuruda başarıyla bitirin
Snowman olarak oynamak Cool Boarders 2 practice parkurunu en yüksek skorla bitirin.
Gray olarak oynamak Secret Force u bitirin
Bonus boards Tüm bordları açmak için tüm parkurları en yüksek puanla bitirin.
Alternatif Kostümler Oyunu her bir karakterle ayrı ayrı bitirin
Uzun super pipe Superpipe ı çeşitli şekillerde bitirin

GAME SHARK CODES
Oyunu Mod-Chip System de oynatır

	D00B11CC 023A
	800B11CE 1000
	D00B1144 000A
	800B1146 1000
Sonsuz Misse	80077864 0000
Sonsuz zaman	800A7F4C 03B8
Herzaman ilkini oyna	800A6892 0000
Tüm karakterleri aç	8006C2FC FFFF
Tüm bordları aç	3006BF0C 00FF
Tüm levelları aç	8006BE34 FFFF
	8006BE36 FFFF
	8006BE38 FFFF
	3006BE3A 00FF
Tüm madalyaları al	8006BE3C FFFF
	8006BE3E FFFF
En yüksek skor	800A68EC E0FF
	800A68EE 05F5
Skor ayarlayıcı	800A68EC ????

Karakter yaratma kodları

Max Tricks	3006BE20 0010
Max Jumps	3006BE21 0010
Max Agility	3006BE22 0010
Max Speed	3006BE23 0010
Max Stamina	3006BE24 0010
Max Strength	3006BE25 0010

Fate of the Dragon

[ENTER]'a bastıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
!om+god!	God Mode (Önce birimler seçilmeli)
!om+speed!	Oyunu hızlandırır
!om+godblessovermax!	Tüm generallerin özelliklerini maksimum yapar (Seçmeyi unutmayın) & kaynak ekler
!om+win!	Oyunu kazandırır
!om+fog!	Tüm haritayı gösterir
!obj+gold!	Altın verir
!obj+timber!	Odun verir
!obj+rawmeat!	Et verir
!obj+corn!	Mısır verir
!obj+food!	Yemek verir
!obj+iron!	Demir verir
!obj+wine!	Şarap verir
!obj+all!	Hepsini verir (J bilerek en sona yazdık)

Alternetif hileler

Eğer yukarıdaki kodlar elinizdeki versiyonda çalışmazsa bunları deneyin

KOD	SONUÇ
!om+superman!	God Mode (Önce birimler seçilmeli)
!om+gonzales!	Oyunu hızlandırır
!om+icanseeagain!	Tüm haritayı gösterir
!om+smartbomb!	Ekrandaki tüm askeri birimleri öldürür
!om+godblessgreed!	Tüm kaynaklara +10000 ekler
!obj+moolah!	Altın verir
!obj+splinter!	Odun verir
!obj+chips!	Et verir
!obj+piggy!	Mısır verir
!obj+ingboard!	Yemek verir
!obj+booze!	Demir verir



America

KOD	SONUÇ
gimmemorefirepower	Firepower
goldinmypockets	1000 Altın
iwantfastfood	1000 Food
icanwineverythingnow	Bölümü Kazandırır
iwantareallybadguy	Billy the Kid
iwantareallystrongher	Gall
woodisverygood	1000 Wood
icangeteverything	5000 Food, Wood, Altın (100 Guns, Horses)
horsesarecrazy	10 At
iwantanamericanhero	David Crocket
cpuon	Yapay Zekayı Açar
cpuoff	Yapay Zekayı Kapar



Europa Universalis

Oyun sırasında kodları girmek için F 12 ye basın

Kod	Sonuç
richelieu	Tüm askeri birimleri kontrol edersiniz
pappenheim	Fog of War açar
columbus	Tüm provinceleri gösterir
gustavus	Land Technology Level'ı arttırır
drake	Naval Technology Leve'ı arttırır
cromwell	Infrastructure Level'ı arttırır
polo	Trade Level'ı arttırır
oranje	Stability'i 3 arttırır
cortez	Native'leri eler
alba	Revolts'ları eler
tilly	Yapay zeka savaş açmaz
montezuma	Hazineye +50000 Ducat
pocahontas	+10 Colonist
dagama	+10 Merchant
swift	Baş Province 'e 10000 Population ekler
peterthegreat	Troop limiti
russianhordes	Daha fazla Cannonfodders
difrules	God Mode
vatican	+10 Diplomat
shogun	Japonya'yı kapar
event [#]	Event'ı açar [#] (Listeye bakın)
luther	Effects of Reformation açar
calvin	Effects of John Calvin açar
trent	Effects of Council of Trent açar

Event Listesi

(Event hilesiyle kullanın)

Event 1 = Rastlansal bir province'de Revolt yaratır.
Event 2 = Rastlansal bir colony'de Revolt yaratır.
Event 3 = Rel rev
Event 7 = Din
Event 8 = Kafir
Event 9 = Ölüm
Event 10 = Mükemmel
Event 11 = Delilik
Event 12 = Skandal
Event 13 = Hediye
Event 14 = Altın kaybedersiniz
Event 15 = karanlık
Event 16 = Tarihi götürür
Event 17 = Colonist
Event 18 = İstek
Event 20 = Banka
Event 21 = Borsa
Event 22 = Trae şirketi
Event 23 = Limanı kapatır
Event 24 = Diplomasi
Event 25 = baskı
Event 26 = Col Dyn
Event 27 = Buluşlar
Event 28 = Tüccarlar
Event 29 = Çalınmış deniz haritaları
Event 30 = Hastalık
Event 31 = Deniz hastalığı
Event 32 = Tez
Event 33 = Land tech
Event 34 = Naval tech
Event 35 = Enthu army
Event 36 = Enthu navy
Event 37 = Annex
Event 38 = Tarım
Event 39 = Ateş
Event 40 = İyi Gov
Event 41 = Kötü Gov
Event 42 = Mutsuz Clergy
Event 43 = Mutsuz Artıs
Event 44 = Mutsuz Peasants
Event 45 = Mutsuz Merchant
Event 46 = Minerral
Event 47 = Kriz
Event 48 = Bozulma
Event 49 = Deflasyon
Event 50 = Dip insult
Event 51 = Favored trade nation
Event 52 = Üretim gelişmesi
Event 53 = Yeni ticaret merkezi
Event 54 = Sınırlama
Event 55 = Fortification
Event 56 = Explorer
Event 57 = Conquistador
Event 58 = Gemiyle explorer
Event 59 = Herhangi bir şehre Conquistador ve 1000 troop

Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın diniyorsa bu tuş ya " (üzeinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.

2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın.

3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.

4- Eğer hex editörü kullanın diyorsak bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.

5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.



LMA MANAGER 2001

Oyuncu ismi yerine girin

FILTHY RICH	500 000 000
POTIONS	Oyuncuları günde bir kez iyileştirir
LUCKY STREAK	Her zaman kazanırsınız
BLIND REF	Kart yok
NO CONSTRUCTION	Hızlı Stadyum
EASY LIFE	En iyi takım
YOU THE DADDY	Bedava Trabsfer
HARD AS NAILS	Saldırgan oyuncular
AMPHETIMINE	Full hız

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Bu kodları options-/password screen de girin

ENTREZVOUS + PORTECLEFS	Herşeyi açar
ENTREZVOUS + LEMONSTRE	Panzernacker
PUISSANCE	Yara almazsınız
BALLESVITE	4 x atış hızı
LATIREUSE	Podoski modu (tek atışta öldürürsünüz)
RICOCHET	Seken kurşunlar
AUTODINGUO	Wacky taxi modu
MOHUEQUIPE	Team Gallerisi
MOHDESSINS	Cartoon Gallerisi
DWIECRANS	Deam Works personeli



donanım



4.1 hoparlör testi



nforce

Bu ay Donanım'da 4.1 hoparlörlere göz attık. Artık demode gözüyle de bakılsa 4.1'ler hala oyuncuların tüm ihtiyacını karşılıyor. Oyunlar Dolby Digital olana dek de bu böyle kalacak. Bu ayın asıl flaş konusu ise NVIDIA'nın yeni anakart çipseti nForce. Bu sefer NVIDIA oyunun kurallarını toptan değiştirecek gibi. Bünyesinde anakart, ekran kartı, ses kartı, modem ve network kartını birleştiren nForce bir anakart çipsetinden çok komple bir bilgisayara benziyor. Microsoft X-BOX'da kullanılan sistemin hemen hemen aynısı olan nForce bir gün PC'ler ve konsollar birleşecek diyenleri haklı çıkaracak gibi. ■ ■ ■

Tuğbek Ölek





Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

empa'dan hızlı sistem

Taksitle donanım almaya ne dersiniz?

Intel ve Creative gibi firmaların distribütörü olan Empa'nın çok hoş bir uygulaması var. İsmi Hızlı Sistem. Eğer Açık Kart veya Bonus Kart sahibi iseniz Hızlı Sistem uygulamasına geçen Empa Bayilerinden 18 aya kadar taksitle ürün alabiliyorsunuz. Üstelik kefil derdi olmadan. Ayrıca sadece Empa'nın ithalatını yaptığı ürünler de değil. O mağazada bulabileceğiniz tüm ürünleri taksitle alabiliyorsunuz. Üstelik 2 aylık taksitlerde vade farkı yok. Üstelik bu alışverişler kredi limitinize eklenmiyor. Ama bundan yararlanabilmek için kartınızı en az 3 ay önce almış olmanız gerekli.



HP'nin ev kombosu

Ofislerde kullanılan hepsi-bir-arada yazıcılar vardır. Bunlar çıkış almanın yanı sıra tarayıcı ve fotokopi makinası işlevi de görürler. Şimdi HP bu tip bir yazıcıyı evler için üretti. Ofis için üretilenlerden bir parça daha düşük özelliklere ve fiyata sahip olan ürünün en önemli farkı oldukça şık gözükmesi. HP PSC 750 modeli 2400x1200 çözünürlükte çıktı alabiliyor ve OCR okuma yapabiliyor.

yeni ADSL modemler

Alcatel'den 9 yeni modem

Geçen ay ki ADSL yazımızda piyasada kaliteli ADSL modem bulunmadığını ve var olanların da çok pahalıya satıldığını söylemiştik. Piyasadaki PTT onaylı tek marka olan Alcatel bizi duymuş galiba. Çünkü bu ay piyasaya 9 ayrı model sundular. Bunların içinde geçen ay niye gelmiyor diye ısrarla sorduğumuz Speedtouch USB'de var. Bu toplam dokuz modelden 3 tanesi son kullanıcılar için uygun. Bunlar PCI slotuna takılan Internal Speedtouch PC (152$), Ethernet bağlantısını kullanan Speedtouch USB (266$) ve USB'den bağlanan Speedtouch USB (205$). İnşallah Telekom hattımızı bağlarsa bu modelleri önümüzdeki aylarda inceleyeceğiz. Daha detaylı bilgi almak için (212) 276 38 23'den Intelnet'i arayabilirsiniz.





matrox G550

Matrox'dan bir deneme daha

NVidia ve ATI'ın baş döndürücü hızına ayak uyduramayan ve sahip olduğu yüksek 2D kalitesi, Dual-Display özelliği ve All-in-One modelleri ile piyasada tutunmaya çalışan Matrox yeni ekran kartını duyurdu. 360Mhz'lik RAMDAC ile 2D kalitesinde Matrox'un ününü sürdürecek olan G550, 32MB DDR-RAM'e sahip olacak. Ancak G550'nin ana çekirdeği G450'de kullanılan HeadCasting motoru ile aynı olduğundan performans konusunda yine rakiplerinin gerisinde kalması beklenebilir. G550'nin G450'ye en büyük avantajı DirectX 8, Vertex Shader'larını desteklemesi.

HAUPPAUGE USB WINTV-PVR

Hauppauge'ın geçen sene piyasaya sürdüğü WinTV-PVR'ı hatırlarsınız sanırım. Bu benzeri pek rastlanmayan TV kartı real-time MPEG-2 Capture yeteneği sayesinde TV yayınlarını durdurmak, ileri ve geri sarmak mümkün oluyordu. Şimdi Hauppauge WinTVR-PVR-USB ile bu işlemleri yanınızda taşıyabileceksiniz. İsterseniz sadece USB'nin dertsiz kurulumundan faydalanın isterseniz TV kartınızı yanınızda taşıyın.



AMD ATHLON 1.4GHZ

Intel Pentium III'ün 1Ghz'de takılması ve Pentium 4'ün henüz yeni olmasını fırsat bilen AMD üst üste daha hızlı modellerini piyasaya sürüyor. Bu ay da Athlon 1.4Ghz ve Duron 950Mhz'i piyasaya sürdüler. 1.4Ghz'in 1000 adetlik satış fiyatı 253$ ve Duron 950'nin 1000 adetlik satış fiyatı $122 olarak belirlendi. Bu arada geçen ay verdiğim fiyatlar da 1000'lik paket fiyatıydı, belirtmeyi unutmuşum. Genelde bu fiyatın üzerine %20 ila %30 fiyat farkı yansır.

Maxtor 100GB

Donanım teknolojisi her alanda dolu dizgin gidiyor. 3-4 sene önce 4GB'lık Hard-disk'lere hayranlıkla bakardık. Şimdi Maxtor 100GB'lık harddiskini açıklıyor. Üstelik ATA/100 arayüzü ile. Bu yeni modelin tek dez avantajı 5400RPM olması. Muhtemelen fiyatı da çok yüksek olacaktır. Bu arada Western Digital'in 60GB'lık modelini ülkemizde piyasaya sunulduğunu da haber aldık.

GF TWEAK UTILITY V3.032

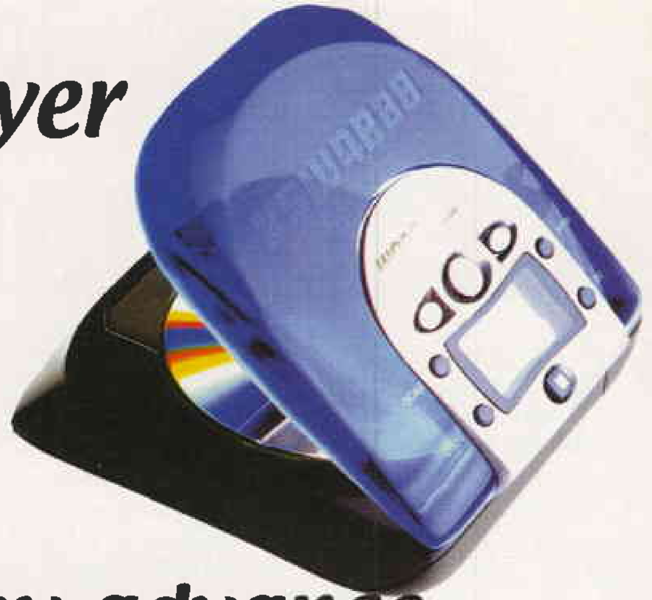
Guru of 3D sitesinin meşhur GeForce Icış ➔

Freecom MP3 player

Yeni bir CD MP3 çalar

MP3 çalabilen Discman'ler kervanına Freecom da katıldı. Freecom pek çoğunuza tanıdık gelmeyebilir. Çünkü firma daha çok Laptop'lar için External sürücüler üretiyor. Üstelik bu konuda en iyi olduklarını söylemek pek de yanlış olmaz. Discman'de bir nevi External sürücü olduğuna göre bu işe soyunmaları pek de şaşırtıcı olmamalı.

Freecom Beatmen MP3 player'ın diğer modellerden farkı 8cm'lik Mini-Disc'leri de çalabilmesi. Mini-Disc'ler normal CD-R'ların üçte birinden daha az bir kapasiteye sahip olmasına karşın taşınabilmeleri çok daha kolay. Beatman'in Freecom'un alışıldık yüksek kalite çizgisini sürdüreceğini umuyoruz. Bunu gelecek ay ürünü incelediğimzdegöreceğiz.



Nintendo game boy advance

Mario'nun minik konsolu yenilendi

Bizim küçüklüğümüzde Game-Watch'lar vardı. *Bilgisayar alana kadar onlar bizim en değerli* varlıklarımızdı. Sonra Commodore 64'lerimiz oldu. Aradan geçen zamanda PC'ler Pentium 4'lere GeForce 3'lere gelirken Game-Watch'lar da yerlerinde saymadılar ve geliştiler elbette. Sonunda Nintendo, Game Boy ile bu işe el koydu ve bu küçük cihazları tam anlamıyla bir konsol olarak yeniden tanımladı.

Şimdi Nintendo Game Boy Advance ile kendi koyduğu bu yeni tanımı bir adım daha öteye taşıyor. Game Boy'un 8-bit'lik işlemcisi yerine Advance'da 32-bit'lik işlemci kullanılıyor. Üstelik yeni Game Boy 2.9 inçlik TFT ekrana sahip. Advance'de oyun kartuşları da oldukça küçülmüş ve nerdeyse kibrit kutusu boyutuna gelmiş. Üstelik dış görünüm de olduğu gibi değişirken daha ergonomik olan yatay forma geçilmiş.



Computex anakartlar cenneti

Her sene Tayvan'da düzenlenen Computex fuarı Tayvan'lı üreticilerin gövde gösterisine sahne olur. En çok da anakartlar konusunda başarılı oldukları için anakartlar konusundaki tüm önemli gelişmeler Computex'de açıklanır. Bu sene de önceki senelerden farklı değildi.
Bu yılın en önemli gelişmesi NVidia'nın yeni chipseti nForce'un duyurulmasıydı. Furadaki pek çok firma bu çipseti kullanan ilk prototipleri sergilediler bile. Zaten bu konuya uzunca değindik bu ay. Bunun dışında en çok göze çarpan ürünler MX400 ekran kartları ve yeni anakart modelleri oldu. Bu yeni modeller içinde Asus'un VIA PL133 çipsetli CUVL-VM'si ve VIA 694X çipsetli CUV4X'i ile Abit'in mevcut modellerin geliştirilmişi olan TH7-II ve KT7-E'si de vardı.



Cıcış Ayarcısı (GF Tweak Utility) yeni bir versiyon çıkardı. Denilebilir ki Guru of 3D versiyon konusunda NVidia sürücüleri ile yarışmakta. Yeni versiyon *iki bug'dan kurtarıyor* bizi. Birincisi Windows 2000'deki kilitlenmeler, ikincisi ise GTU çalışırken bazı oyunların çalışmaması sorununun çözümü.

ADAPTEC USB 2.0

Özellikle SCSI kartlar konusunda bir numara olan Adaptec USB 2.0 bağlantı kartını piyasaya sürdü. 6 porta sahip olan kart USB 1.1 ve USB 2.0 protokollerini destekliyor. Henüz piyasada USB 2.0 destekli cihazlar bulunmadığından pek gerekli değil. Ama kısa sürede USB 2.0 cihazları görmeyi bekliyoruz.

SONY CYBER-SHOT 4.1 MEGAPIXEL

Sony yeni dijital kamerası ile 4.1 Megapixel'lik çözünürlüğe ulaştı. DSC0-S85 şu an piyasada bulunan dijital kameralar içinde en yüksek çözünürlüğe sahip olan. Üstelik kamera Zeiss'ın ürettiği 3X zoomlu çok kaliteli bir lense sahip. Fiyatı 1000$'ın üzerinde olması beklenen kamera önümüzdeki ay piyasaya çıkacak.



OFFICE XP ÇıKTı

Microsoft iyiden iyiye programlarını önceden açıkladığı zamanda çıkarmaya alıştı. Biz daha Beta aşamasındadır, sene sonuna anca çıkar diye düşünürken kendine has tantanalı tanıtımıyla Office XP'yi piyasaya sürdü. Gerçi henüz Türkçe versiyonu hazır değil. Ancak kısa sürede onun da piyasada olacağını tahmin ediyoruz. Umarız Microsoft yine öğrencilere özel sürümü de unutmaz. ■ ■ ■

4.1 Hoparlör Testi

NVidia'nın yeni bombası bilgisayar dünyasını değiştirecek mi?

İkinci grup testimiz hoparlörler. Ancak hepsi değil sadece 4.1 olanlar. Dolby Digital, 5.1 hoparlörlerin popüleritesi öylesine yükseldi ki 4.1 hoparlörleri kısa sürede unutuverdik. Bunun sebebi bir 5.1 hoparlör, 4.1 hoparlörlerin yapabildiği her şeyi yapabiliyor. Ama burada önemli olan soru 5.1'in o fazladan hoparlörüne yani Center hoparlöre ihtiyacımız olup olmadığı. Buna karar vermenin yolu çok basit. Eğer sisteminizde bir DVD-ROM sürücü varsa ve ara sıra da olsa DVD film izliyorsanız ihtiyacınız olan 5.1 hoparlör. Aksi takdirde bir 4.1 hoparlör sizin için yeterli olacaktır. Çünkü oyunlarda eğer EAX desteği varsa ve doğru olarak kullanılıyorsa Center zaten çalışmaz.

4.1 hoparlörlerin 5.1'lere karşı tek üstünlükleri fiyat. Zaten 5.1'lerin 4.1'de olan her şeyi yapabildiğini söylemiştik. Piyasada 4.1 hoparlörlerle fiyat olarak yarışabilecek SoundBlaster Live! 5.1 DE ve FPS 2200 gibi 5.1 özelliğini tam olarak verebilen ses kartı + hoparlör kombolan da var. Bu yüzden 4.1 hoparlörler yeni bilgisayar alacaklar için biraz daha az cazip. Ancak zaten iyi bir ses kartınız varsa 4.1 hoparlörler daha iyi bir seçenek haline geliyor.



Nasıl Tercih Yapmalı

4.1 hoparlör seçerken en çok dikkat etmeniz gereken özellik çift stereo girişinin bulunması. Eğer hoparlör üzerinde tek bir stereo giriş varsa stereo olarak çalışacaktır. Bu durumda EAX ve A3D gibi pozisyonel ses formatlarından faydalanmanız söz konusu olamaz. Dikkat edilmesi gereken ikinci bir konu arka hoparlörleri nereye yerleştireceğiniz.

Kumandası Nerede?

4.1 hoparlörlerde karşımıza çıkan diğer bir ergonomi sorunu ses ayarlarının kullanışsız yerlerde olması. Ses ayarlarının olabileceği en kötü yer subwoofer'dır. Çünkü subwoofer'lar yere tercihen masa altına yerleştirilmelidir. Masanızın üzerine subwoofer koymak yapabileceğiniz en ciddi hatalardan biridir. Ancak ayarları subwoofer üzerinde tutmak hoparlörlerin maliyetini düşürdüğünden pek çok üretici bu durumu gözden kaçırmış olmayı tercih eder.

Ses ayarlarının bulunabileceği en iyi yer sağ ön hoparlördür. Çünkü en kolay ulaşabileceğiniz yer burasıdır. Elbette Creative hoparlörlerde gördüğümüz gibi bir uzaktan kumanda da kullanışlıdır. Ancak bu tip kablolu uzaktan kumandalar genelde gereksiz kablo kalabalığı yaparlar. Eğer uzaktan kumandalı bir model alacaksanız önce size ne kadar kablo karmaşası yapacağına bir bakın. Çünkü bazı modeller diğerlerine göre daha fazla kablo karmaşasına sahiptir.

Ses Kalitesi

Tüm hoparlörlerde ses kalitesi seçiminizde birinci etken olmalıdır. Ancak farklı hoparlör tipleri için farklı şeylere dikkat etmeniz gerekir. 4.1 hoparlörlerde öncelikle tüm yan hoparlörlerin eşit güçte olmasına dikkat edin. Ayrıca Subwoofer'ın yan hoparlörlere göre zayıf kalmadığından emin olun. Mantıken 4.1 hoparlörlerde kullanılan Subwoofer 2.1'lerde kullanılanlardan daha güçlü olmalıdır. Hoparlörün toplam ses gücü sizin zevkinize kalmış bir şey. Sesini hiçbir zaman yarıdan fazla açmayacağınızı bile bile çok güçlü bir hoparlör almanın ne anlamı vardır ki? Eğer hoparlörlerinizin sesini fazla yükseltmenize mani olan sebepler varsa (mesela aynı evi paylaşan insanların şiddet eylemleri) veya zaten çok yüksek sesi sevmiyorsanız (mesela ben) hoparlörün çok güçlü olmasına gerek yok. Ama ben camlarda ki zangırtıyı duymadan rahat edemem diyenlerdenseniz hoparlörün yüksek Watt'lı olmasına dikkat edin. Aslında bu da yeterli değil. Çünkü pek çok hoparlör çok yüksek ses verebilmesine rağmen bu yüksek volümler de ses kalitesini koruyamaz. Ses yükseldikçe Bass veya Tiz dengesinde bozulmalar olur, seste çatlamalar ve patlamalar gözlenir, sesin ahengi ve tonu bozulur. Ayrıca yüksek watt'lı hoparlörler için subwoofer/yan hoparlör dengesi daha önemlidir. ■ ■ ■

Altec Lansing ACS-56

YAN HOPARLÖRLER	
Hoparlör Çapı:	3"
Güç:	9Watt
SUBWOOFER	
Hoparlör Çapı:	6.5"
Güç:	35 Watt
GENEL	
Toplam Güç:	70Watt
Toplam Frekans Aralığı:	30Hz - 18kHz
Kontroller:	Satellite
Arka hoparlör yerleşimi:	Duvar Monte
Kullanım Klavuzu:	Var
Çift Stereo Giriş:	Var
İthalat:	Ufotek
Telefon:	(212) 274 56 60
Fiyat:	122$ +KDV

LEVEL HIT

Altec Lansing ACS-56'nın incelemesini yaptığımızda en iyi 4.1 hoparlör olduğunu söylemiştik. Bu fikrimiz halen değişmiş değil. Hem ses kalitesi ve gücü hem de ergonomi olarak ACS-56 bulabileceğiniz en iyi 4.1 hoparlör. Her kablo için farklı uçlar ile kolaylaştırılan bağlantılar ve sağ hoparlör üzerindeki ses ayarları diğer hoparlörlerde kolay kolay göremediğimiz özellikler. ACS-56'da yakınabileceğimiz tek özellik arka hoparlörler için tripod olmaması. Ancak o kadarı kadı kızında da olur.



Creative FPS-1000

YAN HOPARLÖRLER	
Hoparlör Çapı:	2.75"
Güç:	4Watt
SUBWOOFER	
Hoparlör Çapı:	X
Güç:	8Watt
GENEL	
Toplam Güç:	24Watt
Toplam Frekans Aralığı:	65Hz - 20kHz
Kontroller:	Kablolu uzaktan kumanda
Arka hoparlör yerleşimi:	Duvar Monte +Tripot
Kullanım Klavuzu:	Var
Çift Stereo Giriş:	Var
İthalat:	Empa, Multimedya
Telefon:	(212) 599 30 50, (212) 212 98 50
Fiyat:	69$ +KDV



FPS-1000'i 4.1 hoparlör modasını başlatan hoparlör olarak tanıdık. O zamanlar bütün oyuncuların hayali olan FPS-1000 aradan geçen 3.5 senenin ardından alt seviye bir hoparlör olarak çıkıyor karşımıza. Diğer Creative hoparlörler gibi hiçbir eksiği olmayan FPS-1000'nin tek kötü yanı kapasitesinin düşük olması. Yan hoparlörleri halen bir oyuncu için yeterli seviyede. Ancak FPS-1000'in çok yetersiz olan subwoofer'ı aradaki 12$ farkı verip FPS-1500 almayı daha mantıklı kılıyor.

Diana KA-2500

YAN HOPARLÖRLER	
Hoparlör Çapı:	3"
Güç:	x
SUBWOOFER	
Hoparlör Çapı:	5.25"
Güç:	x
GENEL	
Toplam Güç:	x
Toplam Frekans Aralığı:	20Hz - 20kHz
Kontroller:	Subwoofer
Arka hoparlör yerleşimi:	Yok
Kullanım Klavuzu:	Yok
Çift Stereo Giriş:	Yok
İthalat:	Kaplan
Telefon:	(212) 356 69 33
Fiyat:	44$

Testimizin alt seviye iki hoparlöründen biri olan KA-2500 şu "bu fiyata bu ses şaşılacak şey doğrusu" dedirten hoparlörlerden. Ama ne yazık ki bu fiyata bu ses 4.1 değil stereo. Bir hoparlörün 4.1 olabilmesi için çift stereo girişi olması gerekir. Aksi takdirde ben ona 2.1+2 derim. KA-2500 ne yazık ki bu noktayı gözden kaçırmış. Ayrıca tasarım sırasında ergonomi bir parça olsun göz önüne alınmamış. Hoparlör üzerinde ki ses ayarları, arka hoparlörün yerleşimi için hiçbir çözüm getirilmemiş olması ve kullanım kılavuzunun olmayışı. İnsan KA-2500'ü tasarlayanlar hiç mi 4.1 hoparlörden anlamıyormuş demekten alamıyor kendini.



Creative FPS-1500

LEVEL HIT

YAN HOPARLÖRLER	
Hoparlör Çapı:	x
Güç:	6Watt
SUBWOOFER	
Hoparlör Çapı:	x
Güç:	17Watt
GENEL	
Toplam Güç:	41Watt
Toplam Frekans Aralığı:	40Hz - 20Hz
Kontroller:	Kablolu Uzaktan Kumanda
Arka hoparlör yerleşimi:	Duvar Monte
Kullanım Klavuzu:	Var
Çift Stereo Giriş:	Var
İthalat:	Empa, Multimedya
Telefon:	(212) 599 30 50, (212) 212 98 50
Fiyat:	81$

Creative'in orta seviye hoparlörü olan FPS-1500 tam anlamıyla ideal bir hoparlör. Diğer hoparlörlerden farklı olarak beraberinde tripod gelmiyor. Ancak opsiyonel olarak alabilme şansınız var.

FPS-1500 ses gücü olarak FPS-2000'e, fiyat olarak FPS-1000'e çekmiş. FPS-1000'de ki subwoofer sorunu FPS-1500'de giderilmiş ve FPS-2000 ile arasında sadece 12 Watt güç farkı var. Bana sorarsanız kağıt üzerindeki bu fark pratikte daha da düşük. FPS-2000'den tek büyük eksiği dijital olmaması. Ancak dijital ses bize 63$'lık bir fark getirdiğini hiç sanmıyorum.



Labtec LCS-2514

YAN HOPARLÖRLER	
Hoparlör Çapı:	2"
Güç:	4Watt
Subwoofer	
Hoparlör Çapı:	4"
Güç:	15Watt
Genel	
Toplam Güç:	31Watt
Toplam Frekans Aralığı:	40Hz - 20kHz
Kontroller:	Satellite
Arka hoparlör yerleşimi:	Duvar Monte
Kullanım Klavuzu:	Var
Çift Stereo Giriş:	Var
İthalat:	Ölçsan
Telefon:	(212) 229 60 65
Fiyat:	72$

Labtec'ın minik hoparlörleri daha önce incelediğimizde hesaplı 4.1'ler içinde en mantıklı olanlardan biriydi. FPS-1000 ile hemen hemen aynı fiyat olması ve subwoofer'ı ile onu rahatça geçmesi onu sınıfının lideri yapıyordu. Ama FPS-1500'ün çıkışı işleri biraz değiştirdi. Sonuçta iki hoparlör arasında sadece 9$ fark var ve FPS-1500 çok daha başarılı. Ayrıca LCS-2514'ün anlamsızca tasarlanmış dev kablo yumağı oldukça can sıkıcı. Ben aynı hoparlörü bunun yarısı kadar kablo kullanarak yapardım.



Creative FPS-2000 Digital

YAN HOPARLÖRLER	
Hoparlör Çapı:	x
Güç:	7Watt
SUBWOOFER	
Hoparlör Çapı:	x
Güç:	25Watt
GENEL	
Toplam Güç:	53Watt
Toplam Frekans Aralığı:	30Hz - 20Hz
Kontroller:	Kablolu Uzaktan Kumanda
Arka hoparlör yerleşimi:	Duvar Monte + Tripod
Kullanım Klavuzu:	Var
Çift Stereo Giriş:	Var
İthalat:	Empa, Multimedya
Telefon:	(212) 599 30 50, (212) 212 98 50
Fiyat:	144$

Yüksek fiyatı yüzünden ödüle layık görmediğimiz FPS-2000 yine de tüm hoparlörler içinde hiç eksiği olmayan tek model. Altın kaplama jacklar, dijital giriş, SP/DIF'den Digital Din'e dönüştürücü, mini jack'den Digital Din'e dönüştürücü, tripod, duvara monte için vida ve yapışkan takımları, uzaktan kumanda. Kısacası FPS-2000 full aksesuar bir hoparlör. Ama ne yazık ki fiyatını hak etmiyor. Bu kadar özellikli bir hoparlör daha güçlü yapılsa ve ses gücü olarak Altec Lansing'i geçebilse en azından en iyi hoparlör ilan edebilirdik.



Zoltrix Twister 4.1

YAN HOPARLÖRLER	
Hoparlör Çapı:	3"
Güç:	x
Subwoofer	
Hoparlör Çapı:	4"
Güç:	x
Genel	
Toplam Güç:	x
Toplam Frekans Aralığı:	40Hz-18kHz
Kontroller:	Subwoofer
Arka hoparlör yerleşimi:	Duvar Monte + Tripod
Kullanım Klavuzu:	Yok
Çift Stereo Giriş:	Var
İthalat:	Turanlı
Telefon:	(212) 216 05 20
Fiyat:	55$

Testimizin diğer bir alt seviye hoparlörü Zoltrix Twister. İlginçtir Twister oldukça ucuz olmasına karşı bir 4.1 hoparlörde olması gereken bütün özelliklere sahip. KA-2500 gibi tek giriş değil en başta. Ayrıca arka hoparlörler hem duvara monte edilebiliyor hem de tripod'u var. Genel özelliklere bakınca tek eksiğinin subwoofer üzerindeki ses ayaları olduğunu görüyoruz. Ancak üretim kalitesi ve performans konularına gelince Twister genel özelliklerde ki olumlu puanını tamamen kaybediyor. Her an elinizde kalacakmış gibi duran tripod, dönmeyen düğmeler ve kötü ses kalitesi ile bizce çok fazla şansı yok. KA-2500'ün tersine Twister'ı tasarlayanlar nasıl bir tasarım yapmaları gerektiğini gayet iyi biliyormuş, ancak üretenler işi biraz sallamış.



nFORCE



NVidia'nın yeni bombası bilgisayar dünyasını değiştirecek mi?

Bu yıl Computex'de NVidia gündeme bomba gibi düştü. Geçen seneden beri NVidia'nın bir anakart çipseti üreteceğini ve bu çipsetin 266MHz DDR-RAM destekleyeceğini herkes biliyordu. Ancak karşılarında nForce'u görünce NVidia'nın umulandan fazlasını başardığını gördüler. Şimdi pek çok donanım üreticisi kara kara düşünmekle meşgul.

Peki nForce'un ortalığı bu denli karıştırmasının sebebi ne? İnanması zor ama NVidia'nın ilk anakart çipsetinde bugüne dek üretilmiş veya yakın zamanda üretilecek tüm anakart mimarilerinin ötesine geçmiş olması. NForce'un özel olmasının iki sebebi var. Birincisi gelişmiş mimarisi, ikincisi hemen her şeye on-board sahip olması.

nForce'un yapısı iki parçadan oluşuyor. nForce IGP (Integrated Graphics Processor) ve nForce MCP (Media and Communications Processor). Aslında bu iki parça IGP ve MCP standart anakartlarda bulunan South ve North Bridge'in gelişmiş halleri.

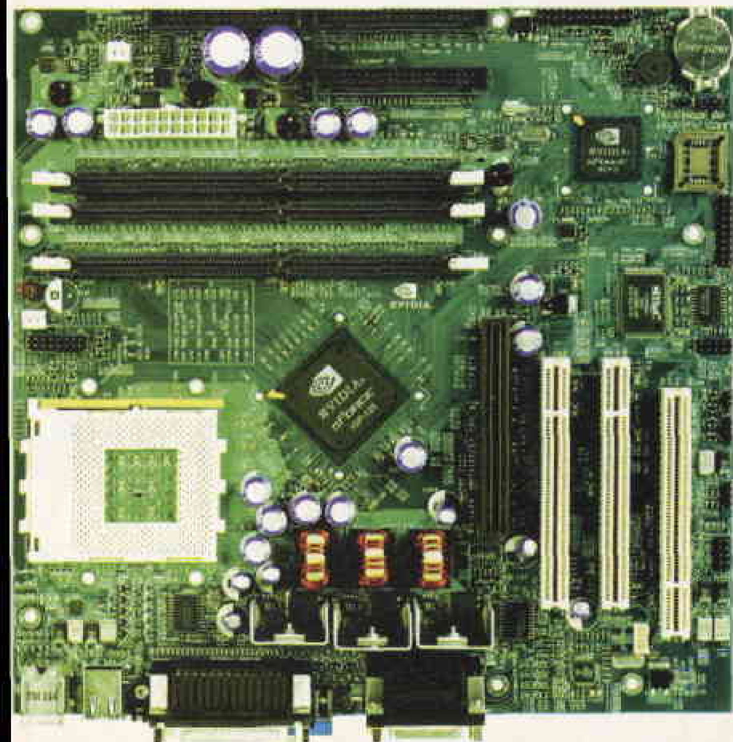
nForce IGP

NVidia'nın mimarisinde yer alan IGP ile klasik North Bridge arasında ki en önemli fark entegre edilmiş GeForce 2 işlemcisi. Bugüne dek entegre ekran kartı olan pek çok anakart gördük ancak bunların hepsine burun kıvırdık. Çünkü 4MB'lık ekran parçacıkları ile oyun oynamak mümkün olmuyordu. Ancak nForce'da yer alan çip GeForce 2 olunca her şey değişiyor.

IGP'nin diğer bir çarpıcı özelliği sistem RAM'i ile arasında 128-bit'lik veriyolu olması. Bu veriyolu klasik bilgisayarlarda 64-bit. Elbette bu performansı oldukça arttırıyor. Ancak NVidia yeni bir RAM türü keşfetmiş falan değil. Kullanılan RAM'ler standart DDR-RAM'ler. 128-bit'in elde edilebilmesinin sebebi nForce'da iki ayrı bellek kontrol çipinin kullanılması.

IGP'nin diğer bir özelliği ise DASP yani Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor. Bu birim yine IGP'nin çekirdeği üzerinde yer alan bir tür ek cache. İşlemcinin RAM üzerindeki işlemlerinin bir kısmını hatırlayıp aynı işlem gerektiğinde RAM'e ulaşmaya gerek kalmadan işlemin sonucunu veriyor. Tek başına bu özellik bile uygulamalara bağlı olmakla birlikte %5 ila %30 arası ek performans sağlayacak.

IGP'nin son bileşeni Hyper Transport. Bu bileşen aslında IGP ila MCP arasında kurulan özel bir köprü. Normalde South Bridge ila North Bridge arasındaki veri yolu sistemin genel performansında büyük rol oynar. Ancak klasik PC'lerimizde (ne kadar kolay klasik oldular değil mi?) bu veriyolu sadece 266MB/sn hızındadır. Hyper Transort IGP ile MCP arasında 800MB/sn'lik veri akışı sağlıyor.



nForce MCP

nForce'da South Bridge vazifesi üstlenen MCP yine oldukça gelişmiş bir çip. Aynı IGP gibi o da Hyper Transport ünitesine sahip. Böylece iki çip arasında veriler çok daha hızlı taşınabiliyor. MCP'de ki en önemli birim ise APU yani Audio Processing Unit. NVidia'nın GeForce'lar ile ortaya koyduğu GPU kavramının ses aplikasyonlarına uygulanmış hali. Bu aslında on-board bir ses kartından başka bir şey değil. Ancak yine ekran kartında olduğu gibi on-board ses kartına burun kıvırırken aynı şey nForce'da mümkün olmayacak. Çünkü MCP üzerindeki APU dünyanın ilk tam DirectX 8.0 uyumlu ses kartı. Üstelik EAX 2.0 ve Dolby Digital 5.1 çözme yeteneğine sahip. Üstelik Dolby'nin yeni pozisyonel ses protokolü Dolby Digital Interactive Content Encoder'da ilk olarak nForce APU'sunda kullanılıyor.

MCP üzerinde bulunan başka bir birim de StreamThru. Bilgisayarınızın dış dünya ile olan bağlantısını yeniden şekillendiren bu teknoloji hem on-board erhernet kartı ve modem sağlıyor hem de sistem bandwith'i açısından hassas olan bu bağlantılara kesintisiz bir fast hub sunuyor.

Elbette MCP günümüz anakartlarının South Bridge'lerinde bulunabilecek ATA-100 veya 6 USB yuvası gibi tüm gelişmiş özelliklere de sahip.

Çok daha ucuz çok daha hızlı

Sonuçta NVidia'nın nForce ile bize vaad ettiği şey şu. Mevcut anakartlara oranla %50 daha fazla performans, yep yeni bir mimari, yüksek kaliteli on-board ekran kartı, ses kartı, ethernet kartı ve modem. Yani öyle bir anakartı ki yanında sadece kasa, işlemci, RAM ve sürücülerinizi almanız yeterli. Üstelik söylentilere göre nForce anakartların fiyatları 200$'ın altında olacak. Bu durumda konfigürasyona göre değişmekle birlikte nForce kullanmak bir bilgisayarın fiyatını 150 ila 200$ arasında düşürecek. Tüm anakart üreticileri nForce üretmek için sıraya girdiler. Ancak çipseti ilk alacak olan firmalar ABIT, ASUS, Gigabyte, MITAC ve MSI. Dolayısıyla ilk anakartları da bu 5 firma sürecek piyasaya. Ne zaman mı? Eğer sıkı çalışırlarsa Eylül başında. ■ ■ ■

NAPA MP3 PLAYER

Ne zamandır MP3 çalabilen taşınabilir CD Player'lardan bahsediyoruz. Nihayet bir tanesini inceleme fırsatı bulduk. Pek adı duyulmuş bir marka olmadığından başta Napa MP3 Player bizi pek heyecanlandırmadı. Ancak yakından inceleyince açıkçası beklediğimizden iyi olduğunu gördük.

Napa MP3 Player, CD-R ve CD-RW'leri okuyabiliyor. CD-RW'leri okuyabilmesi çok iyi bir özellik. Çünkü MP3 player'larda MP3 depolanan CD'leri dinlemek sıkıcı olabiliyor. Bunun yerine kendiniz playlistler üretip CD'ye yazarsanız daha renkli bir deneyim elde edersiniz. Haliyle sürekli CD-R'lar yazmak pahalıya geleceğinden CD-RW kullanmak istersiniz.

40 saniye şok korumasına sahip olan Napa MP3 Player'da MP3 dinlerken bu süre 120 Saniyeye çıkıyor. Çünkü bir MP3 çalmaya başladığınızda Napa dosyayı okuyup hafızasına alıyor ve daha sonra CD okumayı kesiyor. Böylece daha az pil tüketildiği gibi sarsıntılardan da etkilenilmiyor. Pil tüketimi demişken söylemeyi unutmayalım Napa ile birlikte şarj cihazı ve pilleri de geliyor.

Napa'nın tek dezavantajı LCD ekranın küçük olması ve şarkı isimlerini göstermemesi. Gerçi bu özellik Philips Expanium gibi çok daha pahalı pek çok modelde de yok ve bu fiyata satılan bir üründen beklemek yanlış olur. Zaten Napa olabilecek tüm dez avantajlarını kapatabilecek bir fiyata sahip. Diğer modellerin 300$'ın altına inmediği bir dönemde 99$'a bu özelliklere sahip bir CD MP3 çalar bulmak rüya gibi bir şey. Ayrıca abone servisimizden aldığım son bilgiye göre ithalatçı firma ile özel bir anlaşma yapmışız. Bu anlaşma sayesinde Level veya Chip'e abone olanlar Napa MP3 Player'ı KDV dahil 93$'a yani 30$ daha ucuza alabiliyor. ■ ■ ■



BİLGİ İÇİN

İthalat: Empa
Telefon: (212) 599 30 50
Fiyatı: 99$ +KDV

CREATIVE SLIM 500

Bütün dünyaya 4.1 standardını kabul ettiren Creative'in yıllar sonra 2.1 hoparlör üretmesi başta şaşırtmıştı beni. Ancak bu hoparlörleri takıp müziğin sesini sonuna kadar açınca Creative'in neden bu 2.1 hoparlör setini ürettiğini anladım: Komşularımızla aramızı bozmak için. Doğal olarak bu incecik, sevimli, küçük, mini mini hoparlörü takınca insan sesi açmaktan çekinmiyor. Ama müzik başlayıp da camlar zangırdamaya, Kasımpaşa'nın beyleri balkonlara çıkmaya başlayınca can havliyle kapatıyorsunuz SLIM 500'ü.

Falt hoparlörlerin görünüşlerine göre çok daha iyi ve güçlü ses verdiklerini biliyorduk. Ama bu kadar da değil. 6 Watt'lık yan hoparlörler ve 17 Watt'lık hoparlör ile birlikte Slim 500 toplam 30 Watt RMS gibi hatırı sayılır bir sese sahip. Ancak bana bugüne kadar denediğim 30 Watt'lık hoparlörler içinde en güçlüsü hangisiydi derseniz hiç düşünmeden Slim 500 derim. Çünkü hoparlörlerin çoğu spesifikasyonlarında yazan maksimum güce ulaştıklarında ses ya patlar ya da kalitesi çok düşer. Slim 500'de sesi ne kadar açarsanız açın ses kalitesi daima sabit.

İşin güzel yanı bu iyi ses kalitesi ve yüksek gücün bu minik hoparlörlere sığdırılmış olması. Slim 500'ün yan hoparlörleri 16 cm yüksekliğinde ve 11cm eninde. Kalınlığı ise sadece 4.5 cm. Üstelik Gri ve mavi tonlarındaki tasarımı da çok şık. Her kenarı 20cm olan bir küp formunda ki subwoofer'da yan hoparlör gibi görünüşüne göre çok yüksek ve kaliteli bass veriyor. Slimm 500'ün en hoş özelliklerinden biri ham maddesi kağıt olan hoparlörün asıl kısmının plastik kafes ve kumaş ile kapatılmış olması. Böylece Jazz Monaco'larda ki gibi zamanla sesin asıl kaynağı olan bölgenin zarar görmesi söz konusu değil. Fiyatı 2.1 hoparlörler içinde oldukça yüksek. Ama ne zamandır böylesine iyi bir 2.1 hoparlör görmemiştim. Fiyatı sizin için sorun değilse şiddetle tavsiye ederim. ■ ■ ■



BİLGİ İÇİN

İthalat: Empa
Telefon: (212) 599 30 50
Fiyatı: 92$ +KDV

LG FLATRON 995FT

Monitör'ün büyüğü makbuldür. Ama aynı zamanda büyüğü pahalıdır. Bu yüzden yollarca 14", 15" kullandı herkes. Ama görünen o ki artık 17" standart olmaya başlıyor ve insanlar ufak ufak 19"e de geçmeye başlıyor. Ama 17"lerin tersine 19" monitörler hala oldukça pahalı. Elbette daha hesaplı 19'lar da var. Ancak bunların kalitesi genelde oldukça kötü ve kötü bir 19"dense sağlam bir 17" her zaman daha iyidir. Ama bunun istisnaları da var elbette. LG'nin Flatron 995FT modeli buna çok iyi bir örnek.

Çok iyi görüntü kalitesi ve yüksek tazeleme oranının yanı sıra LG 995FT Flatron serisinin tam düz ekranlarına da sahip. Bugünden sonra konvansiyonel ekranlı bir monitör almak pek akıl karı değil. Ayrıca Flatron 995FT anti-glare tabaksına ve 4 portlu bir USB HUB'a sahip. Üstelik fiyatı sadece 333$. Aslında çok yeni bir model değil Flatron 995FT ancak son zamanlarda fiyatı oldukça düştü. Şu aralar hem iyi hemde ekonomik bir 19" monitör arıyorsanız benim bildiğim en iyi alternatif Flatron 995FT ■ ■ ■



BİLGİ İÇİN

İthalat: Ufotek
Telefon: (212) 274 56 60
Fiyatı: 333$ +KDV

Sağlıklı Bilgisayar Kullanım Rehberi

Bilgisayar kullanırken sağlığınız için nelere dikkat etmeniz gerektiğini biliyor musunuz?

Bilgisayar kullanmanın sağlığa zararlı olabileceğini biliyorsunuzdur. Mesela gözleri bozar, düşük dozda da olsa radyasyona maruz kalırsınız ve sürekli masa başında oturmak ortopedik sorunlara yol açar. Ancak birkaç basit önlemle kendinizi bunlardan koruyabilirsiniz. Bu ay biraz sağlık konusuna giriyoruz açıkçası. Sağlık konusunda alabileceğiniz önlemleri ikiye ayırabiliriz. Birincisi sağlıklı ürünler kullanmak, ikincisi bilgisayar kullanırken nasıl durduğunuza ve hareket ettiğinize dikkat etmek. Bu ikinci bölüm için Microsoft'un hazırlandı çok faydalı bir rehber var. Bu rehberi siz bir tablo içinde özetledik. Microsoft klavye veya mouse kullananlar sürücü CD'leri içindeki HCG.hlp dosyasından daha detaylı bilgi alabilirler.

Yeni bir ürün alırken genelde ne kadar sağlıklı olduğuna dikkat etmeyiz. Ancak bu hiç de küçümsenmeyecek bir konudur. Sağlığımızı en çok ilgilendiren donanımlar monitör, klavye ve mouse'dur.

Monitör

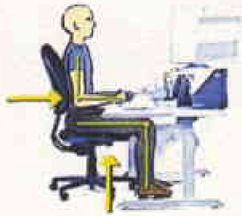
Bir monitör alırken mutlaka kaliteli bir anti-glare tabakası olmasına dikkat edin. Çünkü monitör yüzeyinde oluşan yansımalar gözleri yorar. Ayrıca yüksek kontrasta sahip bir monitör kullanırsanız gözünüz daha az yorulmuş olur. Çok düşük ve yüksek çözünürlükte bilgisayarı kullanmak gözler için zararlıdır. Bu yüzden monitörünüzün hangi çözünürlükleri desteklediğine mutlaka dikkat etmelisiniz. Ayrıca bu çözünürlüklerde ki tazeleme hızına da dikkat edin. 65Hz'in altında ki tazeleme oranları gözleri bozar. 85Hz ideal olan konfor seviyesi sayılır ve 100Hz tazeleme oranında gözlerinizin gerçekten güvende olduğunu düşünebilirsiniz. Ayrıca monitörünüzde parlaklık ve kontrast ayarlarlarının yanı sıra RGB ve Renk Isısı ayarları olduğundan emin olun. Gerekli zamanlarda bu ayarları kısarak gözünüzü rahatlatabilirsiniz.

Klavye ve Mouse

Klavye ve Mouse'larda en önemli etken tuşların sertliğidir. Gereğinden fazla sert klavye ve mouse tuşları önce yorgunluk, daha sonra ağrılar ve nihayetinde küçük sakatlıklar doğurur. Ayrıca tuş takımı küçültülmüş klavyeler ve ele ergonomik oturmayan mouse'larda benzeri problemler yaratır. Bu yüzden bir klavye veya mouse almadan önce mutlaka elinize uygun olduğuna ve tuşlarının ideal yumuşaklıkta olduğuna dikkat edin. ■ ■ ■

Tuğbet Ölek

Bilgisayar Kullanırken Dikkat Etmeniz Gerekenler



• Belinizi destekleyen bir sandalye seçin.
• Sandalye ve masanız vücudunuz doğal duruşuna uygun olmalı.



• Masanızın altında ayaklarınızın konforuna engel olacak nesneleri kaldırın.
• Ayaklarınız yerde iken rahat değilse destek kullanın.

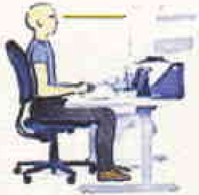


• Klavye ve mouse'unuzu dirseğiniz seviyesinde kullanın.
• Eğer yazı yazıyorsanız klavyeyi tam önünüze alın.
• Sık kullanılan nesneleri uzanmadan ulaşabileceğiniz noktalara yerleştirin.

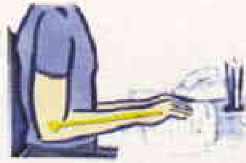




• Bileklerinizi klavye ve mouse kullanırken düz tutun. Yukarı, aşağı, sola veya sağa bükmeyin.
• Yazı yazarken kolunuzu ve bileğinizi havada tutun. Böylece tuşlara erişmek için parmaklarınızı zorlamanız gerekmez.



• Monitörü tam karşınızda ortalayın. Eğer sürekli bakmanız gereken bir doküman varsa doküman tutacağı ile monitör hizasına yerleştirin.
• Monitörünüzün üst hizasını gözünüzle aynı seviyeye getirin.
• Monitör ile aranızda bir kol mesafesi kadar boşluk olsun.



• Tuşlara sert basmayın. El ve parmaklarınızı gevşek tutun. Klavyenin yanı sıra mouse ve joystick kullanırken de elden geldiğince hafif davranın.
• Yazı yazarken bileklerinizi veya kolunuzu her hangi bir yere dayamayın. Klavyenizin bileklerinizi dayamak için bir pad'i olsa bile sadece yazmayı kesip dinlendiğinizde kullanın.
• Mouse'unuzu çok sıkı kavramayın.



• Sandalyenizi dizlerinizin arkasına baskı uygulamayacak şekilde ayarlayın.

• Aynı işlem için farklı yöntemler kullanın. Mesela kaydırma işlemi için bazen yön tuşlarını bazen mouse'unuzun tekerleğini kullanın. Aynı ritimde hareket etmenize yol açacak rutin hareketlerden kaçının.
• Donanım ve yazılımlarınızın işinizi kolaylaştıran özelliklerinden faydalanın. Mesela başlat menüsünü Windows tuşu ile kullanın.



donanım pazarı

pazaradönüş

En son Mart ayında kalmıştık değil mi? Yeni ithalat yasası ve ekonomik kriz yüzünden satışlar ve ürünlerin gelişi altüst olup Dolar bir inip kalkarken konfigürasyon tavsiye etmek pek de mantıklı gelmemişti bize. Ama ortalık sakinleştiğine göre geri dönebiliriz artık. Bu ay ki tavsiyelerimizi 3 ay öncesiyle karşılaştırırsanız pek çok farklılık olduğunu göreceksiniz. Her şeyden önce işlemci ve RAM fiyatlarında ki büyük düşüş konfigürasyonları oldukça farklılaştırdı. Elbette diğer ürünlerde de yeni alternatifler piyasadan çekilen firmalar, fiyat değişimleri derken yep *yeni sistemlerimiz oldu. Ayrıca artık* test etmediğimiz scanner ve printer gibi ürünleri listeden çıkardık. Çünkü test etmediğimiz ürünler konusunda yorum yapmak istemiyoruz. Listeyi değerlendirmeden önce sayfanın sonunda ki notu dikkatlice okumayı ihmal etmeyin.

Boğaziçi	(212) 217 29 29
Çizgi	(212) 356 70 70
Datagate	(212) 288 53 11
Empa	(212) 599 30 50
İhlas-Acer	(216) 317 96 50
Leadtek	(212) 366 05 74
Microsoft	(212) 258 59 98
Multimedya	(212) 212 98 50
Ölçsan	(212) 229 60 65
Pasifik	(212) 212 88 67
SKY	(212) 225 68 08
TET	(212) 256 35 32
Ufotek	(212) 336 61 23



Donanım Pazarı

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 750MHz Boğaziçi/Çizgi: 45$	AMD Duron 1.2Ghz (266 MHz) Boğaziçi/Çizgi: 151$	Intel P4 1.5Ghz + 128MB RDRAM Empa: 385$
Anakart	ABIT KT7-A RAID Çizgi/Datagate: 155$	Iwill KK266 Pasifik: 150$	ABIT TH7-RAID Çizgi/Datagate: 250$
Bellek	256MB SD-RAM Fiyatı: 47$	2X 128MB DDR-RAM (Mushkin) Fiyatı: 270$	2X 128MB RD-RAM (Kingston) Fiyatı: 250$
Hard-disk	Western Digital 20GB İhlas-Acer: 115$	*Seagate Baracuda III 40GB* Datagate: 158$	*2x Seagate Baracuda III 30GB* Datagate: 280$
Ekran Kartı	Abit GeForce2 MX400 64MB Çizgi/Datagate: 105$	Winfast GeForce2 GTS Leadtek/Multimedya: 200$	Winfast GeForce III Leadtek/Multimedya: 299$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 189$	LG 775FT 17" Ufotek: 253$	Sony G400 19" Empa: 655$
DVD-ROM	Aopen 12X DVD-ROM İhlas-Acer: 75$	Aopen 16X DVD-ROM İhlas-Acer: 99$	Pioneer 16X DVD-ROM Multimedya/SKY: 146$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albim: 28$	Soundblaster Live! DE 5.1 Empa/Multimedya: 80$	Soundblaster Live! Platinium 5.1 Empa/Multimedya: 190$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 38$	Elsa Microlink USB TET: 74$	Elsa Microlink USB TET: 74$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	Microsoft Value Pack Microsoft: 28$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**874$**	**1553$**	**2747$**

Yan Ürünler

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
Hoparlör	LCS-2514 Ölçsan: 72$	Creative DTT2200 Empa/Multimedya: 135$	Creative DTT3500 Empa/Multimedya: 325$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40$	Logitech Wingman Force 3D Ufotek: 68$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Yamaha 16X Multimedya/SKY: 185$	Yamaha 16X Multimedya/SKY: 185$	Yamaha 16X Multimedya/SKY: 185$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Empa/Multimedya: 55$	Intel Create & Share Empa: 70$	Intel Pocket PC Camera Empa: 140$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarcınızda ki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları *arasında farklılıklar göstermektedir.*

teknik servis

Uzun ve sınav dolu bir ayın sonunda, kalabalık bir LAN partisinden size sesleniyorum. Şu an benimkiyle beraber 8 makine bir salona tıkılmış bilimum multi oyunları oynamaya çalışırken karşılaştığımız donanımsal sorunları burada yazmakla bitiremem. Sonuçta 5 gecelik LAN partisi sorunsuz noktalanıyor. En iyisi ben mektuplarınızı cevaplayıp CS'ye gireyim.

Onur Bayram

Selamlar,

Merhaba Tuğbek. Başarınızın devamını dileyerek sorularıma geçiyorum.
Benim 4X4X24 Traxdata marka (USB) bir CD – Writer'ım var. Benim sabit disk MP3 dolu olunca benim bu aleti kullanmam gerekiyor. Adaptec Easy CD Creator programını kullanıyorum (CD Writer'la beraber geldi). Her seferinde anlayamadığım bir hata mesajı veriyor ve CD yazmaya başlamıyor. Ben Nero programını da kullandım. Yine ona benzer bir hata mesajı alıyorum. Bu mesaj anladığım kadarıyla CD kapasitesinin yetersiz kalmasıyla ilgili. Bir CD en fazla kaç tane MP3 dosyası alabilir? Ben bu MP3'leri nasıl sorunsuz olarak kopyalarım? Net üzerinde bu konuda yardımcı olacak web siteleri varsa adreslerini söyleyebilirseniz sevinirim.
çalışmalarınızda başarılar diler, şimdiden teşekkür ederim...

Merhaba, Yine mi Tuğbek? Peki, peki... Bütün CD yazıcı programlarda CD'nin ne kadarının dolu ne kadarının boş olduğunu gösteren bir arabirim bulunur. Buraya bakarak CD'nin ne kadar boş ne kadar dolu olduğunu anlayabilirsin. Buna göre kaç MB MP3 atman gerektiğini de hesaplayabilirsin. Boş CD'lerin kapasiteleri ise farklı farklıdır. Genelde bir boş CD 650 MB dosya alabilir. Fakat CD'ler üretimlerine göre 680, 700 veya 800 MB'lık olabilir. 800MB'lik CD çok az bulunur. Her üzerinde 800 MB yazan CD 800 MB dosya alamaz. Bu yüzden satın alırken önce alıp denemeli daha sonra toptan almalı. (Cihazın ve yazılımların kitapçıklarına da bakabilirsin. Internet'ten daha güvenilir bir kaynak- TÖ)

Selam,

Önce kolay gelsin diyorum ve direk soruma geçiyorum. Bilgisayar Windows'dayken DOS'a geçip format attım. Sonra resetleyip başlangıç disketini takarak yeniden başlattım ve "yanlış sistem disketi, disketi değiştirip yeniden deneyiniz" uyarısı aldım. Disketi değiştirdim (tam 3 tane başlangıç disketi yaptım) hatta hiç disket koymadım ama aynı uyarı. Bir de başlarken özelliklerin yazdığı yerde CD-ROM falan yazıyo ama "diskette drive B:None" yazıyo. Ayrıca bilgisayarı açınca floppy hiç işlem yapmadan; bilgisayar, disketin yanlış olduğunu söylüyor. Biraz ayrıntılı yazdım ama bu işlerden pek anlamam o yüzden. Ayrıntılı bir cevap yollarsan sevinirim. (Cevabı yazarken bi molozu düşünerek yaz ki uygularken zorlanmayayım.) Yayın hayatınızda başarılar... Adios Amigossss

Selam, Sorunun disket sürücü ile ilgili ama tam olarak ne olduğunu bu şekilde bilemeyiz. Birkaç tane olasılıktan birini seçmeliyiz. Disket sürücü ile ilgili bir sorunda kontrol edilmesi gereken ilk şey kabloların bağlantısının doğru olup olmadığı. Disket kablosu ters takılmaya oldukça müsait olduğu için bu kablonun takılışını kontrol etmelisin. İkinci kontrol edilmesi gereken şey BIOS'da disket sürücüden açılışın açık olup olmadığı. Bu ayar BIOS özellikleri menüsünde bulunur. Sırayı önce A: sonra C: şeklinde gösterirseniz makineniz önce disket sürücüye bakar. Disket yoksa C:'ye geçer. Eğer önce C: duruyorsa o zaman önce C:'ye bakar. C:'de Windows gibi bir işletim sistemi bulamayınca bu error mesajını çıkarır. Son ihtimal ise disket sürücünün bozuk olması. Bunun da olma ihtimali çok fazla çünkü disket sürücü iyi bir teknoloji değil ve ömrü en fazla bir iki sene. (Moloz'mu? O ne? Kendine haksızlık ediyorsun) (Ben senden bahsediyor sanmıştım- TÖ)

Selam,

Öncelikle mailimi cevapladığınız için teşekkür ederim. Sanırım daha ciddi bir sorunla karşı karşıyayım. Bilgisayarım durup dururken, kendi kendine reset atmaya başladı. Bilgisayar yaklaşık yarım - bir saatte bir yeniden başlıyor. Elektrik dalgalanmasından olduğunu düşünmüştüm, fakat sürekli olmaya başladı. Her şey bu yeni anakarttan sonra oldu aslında. Önceden böyle bir şey yoktu. Prizlerimizin topraklaması var ve hiç bir sorunu yok. Bilgisayarcıya götüreceğim ama olay her zaman olmuyor. Dediğim gibi yarım - bir saat sonra. BIOS ayarlarına da baktım, bir şey yok gibi.(Bu arada anakartı söylemiştim; Abit SA6 i815) Duruma bir açıklık getirirseniz çok sevinirim. Neler oluyor bu karta?

Şimdiden teşekkürler. Dinçer APAYDIN

Selam, Tuğbek bak bu aralar mail cevaplıyoruz da okurlar bir daha mail atıyor. Ne mutlu edici değil mi?? (Valla ben ufak ufak eski formumu yakalıyorum. Bu ay 150 tane cevapladım. Gelecek ay hedef 200 mail- TÖ)(İkinizi de 500 maillik rekorumu kırmaya davet ediyorum-BLX). Bilgisayarın kendi kendine reset atması donanımsal bir sorunu hatırlatır. Yeni nesil CPU'larda yüksek voltaj veya sıcaklık koruması var. Bir tehlike anında makine ya kendini kapatıyor ya da reset atıyor. Senin de bu konuda sorunun olabilir. BIOS'undan anakartının ve CPU'ların sıcaklık ve voltajlarını kontrol et. Orada bir hata yoksa anakartında sorun olduğu ihtimali akla gelir. Her ne kadar en son gelse de.

Merhaba,

Sana kısa iki sorum olacak. Bu aralar bir işlemci almayı planlıyordum. Web sitelerindeki testlere ve de fiyatlarına bakarak AMD 1.3GHz Thunderbird almayı uygun buldum. Anakart olarak da Iwill KK-266'yı seçtim. Bilgisayarcıma gidip istediğim parçaları söylediğimde adam bana AMD ile ilgili bir sürü terslik söyledi ve kötüledi. Yok efendim Windows ME bile kuramamışlar, hiç bir oyunu çalıştırmazmış vs. Onun yerine Celeron 633 önerdi. Benim CPU'um Celeron 366 olduğu için tabii ki kabul etmedim.
Şimdi: Bu dediğim (AMD Thunderbird 1.3) işlemciyi alsam başıma bi sorun çıkartır mı? (Mayıs 2001'de Windows XP yazında Athlon 800 kullandığını söylemişsin bende bunu görünce mail atmak aklıma geldi)













Bu ay sizin için GeForce 3'e özel olarak geliştirilen oyunların screenshot'larını topladık. Hem gözünüz gönlünüz açılsın hem de GeForce 3'ün gücünü daha iyi anlayın diye.

Seçtiğim anakart (Iwill kk-266) nasıl (sadece *iyi veya kötü demen yeter açıklama* yapmak zorunda değilsin)?
Sorulara sadece evet hayır gibisinden kısacık cevaplar vermen yeterli.

Teşekkürler, Sena

Selam, Bir AMD işlemcinin sorun çıkarma olasılığı bir Pentium işlemciden farklı değil. Daha önceden anakartlarla ilgili problemler yaşanmıştı ama aradan yıllar geçti. Şu an AMD işlemcilerin tek eksiği Türkiye'de AMD'ye desteğin olmaması ve bilgisayarcıların uğraşmamak için "Ben onu satmam" gibi saçma cümleler kullanması. En son Yazıcıoğlunda girişteki işlek dükkanlardan birinden bunu duymak beni şaşırttı ama Türkiye'deki AMD gerçeği bu. AMD 1.3GHz işlemciyi 1 hafta önce bir arkadaşım aldı. Performans tek kelimeyle kusursuz. (Ofiste Sinan ve ben de kullanıyoruz. Bizde de sorun yok. Zaten bu adamların dedikleri doğru olsa AMD dünyada nasıl olup da milyonlarca işlemci satabilir. Nasıl olur da Compaq gibi firmalar o işlemcileri sistemlerinde kullanır- TÖ)
Seçtiğin anakart oldukça kaliteli bir kart. Iwill son zamanlarda Asus, Abit gibi iyi kartlar çıkarmayı becermeye başladı. Senin seçtiğin modelin ise DDR Ram slotu olması büyük bir avantaj. Şimdilerde DDR Ram bulmak pahalı ve zor olsa da ilerideki standart bu olacak. Cevaplar kısa olmadı ama söylenmesi gerekenler söylenmiş oldu.

Merhaba Tuğbek ve diğer Level çalışanları,
Öncelikle bu müthiş başarınızın devamını *dilerim. Derginizi Kasım 97'den beri takip* ediyorum şu anda kitaplığım Level dergileriyle dolu ve CHIP dergsinin de bir kaç sayısı var. Bu size ilk e-mailim. 1,5 senedir oyunla pek ilgilenmiyorum, çünkü 3D MAX çalışıyorum, neyse lafı fazla uzatmaya gerek yok.
Bende iki tane TNT2 var. İkisinde de çipin üzerinde fan yok ama soğutucu var. Ve bazen de yüksek grafikli oyunlarda ekran kilitleniyor. Acaba bu fan olmayışından dolayı mı? (Bir arkadaşım onunkinin üzerinde fan olduğunu söyledi)
Şimdiden cevaplarınıza çok teşekkürler.

Enes/İstanbul

Selam, Lafı uzatmadan havanı da attın ben 3D Max kullanıyorum diye ya hadi neyse. Madem oyunlardan uzak kalacak kadar 3D Max'a vakit ayırdın, o zaman bu bilginle Türk oyun dünyasına bir şeyler katmaya çalış.
TNT2 kartların çipleri üzerine soğutucuya gerek yok. Fakat WinFast başta olmak üzere bazı markalar TNT2'lere de fan koyuyorlar. Bu olayın aynısı Geforce 2 MX kartlar için de geçerli. MX çipler de fana gerek duymuyorlar. Hatta soğutucu bile olmasına gerek yok ama üretici firmalar tarzlarına göre kartlara bunları yerleştiriyor. Kilitlenme büyük bir ihtimalle bu sebepten değildir.

Merhaba,
Benim sizlere birkaç sorum olacak:
- Gerçekten AMD Athlonun 1.3GHz'nin fiyatı 175 dolar mı? (Yurtdışında 230 dolar)
AMD'yi destekleyen anakartlardan (iyi olanlarından) tavsiye edebileceginiz firmalar var mı? Abit KT133 iyi bir seçim mi? MSI iyi mi?
- AMD Athlon 1.2GHz'nin FSB hızı 266MHz, 1.3GHz'nin 200MHz. Bu fark performansta önemli rol oynar mı? Acaba niye 1.3GHz modelinde FSB'yi düşürmüşler?
- Acaba AMD ilerde yine soket işlemciyle mi devam edecek? (upgrade ederken anakart değiştirmek istemem)
Biraz fazla soru sorduğumun farkındayım, ama umarım cevaplarsınız. Bu arada Temmuz sayısına donanım pazarı olacak mı?

Saygılar, Sevgiler,

Selam, - Hayır fiyatı yanlış biliyorsun. Fiyat heryerde 230 dolar civarında. (Bu benim hatam. Geçen ay haberlerde yeni fiyatları verirken bunların toptan fiyat olduğunu söylemeyi unuttum. Bu fiyattan satın alma şansınız yok elbette. Onurun dediği gibi fiyat 230$ civarında- TÖ)
- ABIT'in KT7-A, Asus'un A7A gibi modelleri yeni Athlon'lar için oldukça uygun. Iwill'in de Athlon anakartları son zamanlarda oldukça iyi. Ama MSI'ın kartları diğerleri yanında düşük kaliteli kalır.
- İki işlemcinin de 200MHz ve 266MHz hızında çalışan versiyonları var. Fakat Türkiye'de 266 MHz işlemci bulmak oldukça zor. Performans konusundaki fark ise gözle görülecek kadar bariz değildir. Fakat 266MHz'de işlemci bulabilirseniz onu almanız daha iyi bir seçim olacaktır.
- Büyük bir ihtimalle artık AMD bu çizgisinde devam edecek. Aynı Intel'in de yaptığı gibi.

Bu ay da mektupların sonu. Farkındaysanız AMD konusundaki sorular giderek artıyor. Artmasında da fayda var. İnsanların cebindeki paranın bu kadar değerli olduğu bugünlerde daha ucuza daha yüksek performans aramak zorundayız. Bu arada yaz da geldi şimdi siz tatile de çıkarsınız. Az önce Onur'la konuştum "Abi ben Teknik Servis yazısını attım bodruma kaçıyorum bayyy..." diyip telefonu yüzüme kapatınca bir kötü oldum. Ben de tatil yapmak istiyorum ben de... (Arkadan Sinan'ın ayak sesleri duyulur) *Ehe öhö... Tatil mi dedim?* Ne tatili canım bir Level çalışanı yaz sıcağında bile öz veri ile çalışır değil mi? Çalışın arkadaşlar durmayın!!! ■ ■ ■

?neizliyoruznedinliyoruz

fantezigerçekoluyor

Galiba yakın bir gelecekte oyuncular ya işsiz kalacak ya da sadece seslendirme yapacaklar. Böyle bir tahmin yapmamın nedeni Final Fantasy: The Spirits Within filminin fragmanını izlemiş olmam (bizzat Level CD'sinde). Adamlar bu sefer gerçekten kendilerini aşarak ortaya çizgi filmden öte bir şey çıkarmışlar; bu film bence yepyeni bir türün doğumu olacak.

Konsolun bu efsane serisinin sinemaya transferinde herhalde en büyük rolü oyunun yaratıcısı Hironobu Sakaguchi üstleniyor olsa gerek (kendisi aynı zamanda filmin yönetmeni). Senaryomuz standart: Yıl 2065, bir meteorun yeryüzüne çakılması sonucu binlerce uzaylı yaratık, insan ırkını yok etme amacıyla dünyayı istila eder. Kurtulanlar, şehirlere devasa kalkanlar kurmuş olsa bile artık geriye sayım başlamıştır. Sadece Dr. Aki ve ekibi bu ruh avcısı yaratıkları durdurabilir, tabii bazı sırların çözdükten sonra...





Karakter modellemeleri ve animasyonları oldukça gerçekçi, hatta bazen farkı anlayamayacağınız kadar (Aki her an bir dergiye kapak olabilir). Hareketler ve ifadeler o kadar akıcı ki insan her şeyin animasyon olduğuna inanmakta güçlük çekiyor (yani artık Buzz Lightyear'ı veya Spielberg'in T-Rex'lerini unutmanın zamanı geldi). The Spirits Within, bilgisayar destekli animasyon teknolojisine sonuna kadar sırtını dayamış durumda. Filmin yüzde 75'i hareket yakalama teknolojisi kullanılarak çekilmiş, gerisini de animasyon ekibi tamamlamış (yalnız yüz mimikleri tamamıyla çizgi). Oyuncular sanal ama kaprisleri gerçek. Aki'nin 60.000 saç teli var ve o güzelim saçların her render edilişi sistem gücünün yüzde 20'sini kullanıyormuş.

Seslendirmede ünlü isimler yer almış: Alec Baldwin, Steve Buscemi, Donald Sutherland ve James Woods gibi. Şu an için 10 Ağustosu beklemekten başka çaremiz yok gibi ama daha önce en azından filmin sitesine bir göz atabilirsiniz.

topraklarıbololsun

Elektronik müzikle ilgileniyorsanız, Daft Punk grubunu mutlaka duymuşsunuzdur. Onları garip video kliplerinden de hatırlayabilirsiniz (özellikle domatesli olanı unutmak mümkün değil). Şimdi size kötü bir haberim var: Grup üyeleri Thomas Bangalter ve Guy-Manuel de Homen-Christo, Paris'teki stüdyolarında yeni bir parça üzerine çalışırken, bir bomba patlaması sonucunda hayatlarını kaybederler. Tabii grubun prodüktörleri boş durur mu? Teknolojinin imkanlarını sonuna kadar kullanarak ikiliyi birer robot olarak hortlatırlar. Daft Punk'ın son albümü 'Discovery' de işte bu iki robotun yapay zekasının ürünü; anlayacağınız Discovery tamamıyla dijital bir albüm.

Şimdi size bir haberim daha var: Aslında grup üyeleri ölmüş falan değil, bu sadece yeni bir kimlik yakalamak için uydurulan bir senaryo. Herhalde imaj değiştirmek diye buna denir. Uydurma kaza falan derken adamlar müzik dünyasına sağlam bir dönüş yaptılar. İkilinin robotlara dönüşmesi biraz da albümün konseptiyle ilgili; birer robot olarak her şeyi yeniden 'keşfediyor' ve müzik çatısı altında sentezliyorlar. Yeni Daft Punk kulağa hitap etmenin dışında gözleri de unutmamış; grup konser ve video kliplerde yüzlerini çelik maskelerin arkasına gizliyor, birer robot gibi davranıyor. Sahnede robot olarak şarkı söylemek gerçekten müzik dünyası için sıradışı bir olay. Başka ilginç bir olay da grubun 'Daft Club' adındaki web sitesi. Bu clup damsız alıyor ama tek şartla, o da Discovery albümünü almanız. Neden mi? Çünkü ancak albümdeki şifreyle siteye girebiliyorsunuz. Akıllıca değil mi?



ONLAR DA GELİYOR

Metallica ikiledi, Iron Maiden bir kere geldi, diğerlerini saymak bile istemiyorum; sıra demek onlardaymış. Kimden bahsettiğimi herhalde anlamışsınızdır, trash metalin babası Megadeath, 3 Temmuz günü İstanbul'u sallamaya geliyor (konser yeri çok kötü!). Açıkça söylemek gerekirse Countdown to Extinction'dan beri Megadeath ile pek bir alakam olmadı ama grubun bir düşüş yaşadığını biliyorum. Davulcu Nick Menza'dan sonra lead gitarist Marty Friedman'ın da gruptan ayrılması Megadeath hayranlarını bir hayli üzmüş olsa gerek. Yine de grubun kurucusu Dave Mustaine röportajlarında yeni albümleri 'The World Needs A Hero' hakkında oldukça iyimser tahminler yürütüyor. Albümü daha almadım ama indirdiğim birkaç mp3 bana Countdown to Extinction günlerimi anımsattı. Şarkıların sert ama melodik bir havası var; birkaç yerde sözler dolaylı olarak Marty'nin gidişinden falan bahsediyor. Return to Hangar ile güzel bir gönderme yapmışlar. Kısacası Megadeath hala ayakta ve eskiden olduğu kadar öfkeli. Gerçi biletler biraz tuzlu ama Dave Mustaine'i daha fazla kızdırmak istemiyorsanız, bir an önce biletix sitesine göz atıp konser için yerinizi ayırtın! →





neokuyoruzneyapıyoruz?

15dakikalığınaünlüolmak

Vizyonda bir Robert De Niro filmi olunca, çok düşünmeden giderim. 15 Dakika da bu filmlerden biri; yalnız bu sefer De Niro'nun yanı sıra senaryo da ilginç. İki Doğu Avrupalı suçlu eski ortaklarını bulup intikam almak için New York'a gelirler. Emil tam anlamıyla bir katil, Oleg ise filmleri çok seven mavi gözlü bir devdir (biraz irice de kendisi). Çok geçmeden Amerika'da neyin para ettiğini anlarlar: Medyatik olmak! Oleg hemen kendine bir dijital el kamerası edinir ve psikopat partneri Emil'in hunharca işlediği cinayetleri kaydetmeye başlar. Medya sayesinde kimsenin yaptığı şeyden sorumlu tutulmadığı bir ülkede olmak tam da Emil'in tarzıdır...



Bizim iki kafadarın ortamı birazcık alevlendirmesi, medyatik bir polis müfettişi olan Eddie Fleming (De Niro) ile kundakçılık davalarına bakan ve medyadan nefret eden müfettiş Jordy Warsaw'u (Edward Burns) bir araya getirir. Haliyle başlangıçta anlaşamayan bu iki polisin olaylar geliştikçe yıldızı barışır ve ortak çalışmaya başlarlar. Eddie medyayı kullanmayı çok iyi bilen deneyimli bir polistir ve Jordy de yetenekli olmasına rağmen Eddie'den çok şey öğrenebileceğini farkeder (De Niro abimize saygıda kusur yok). Birkaç ısınma turu atıldıktan sonra aksiyon başlar ama işin içine medyanın girmesi kötüleri iyi, iyileri de kötü yapacaktır...

Film bu yönüyle sıradan bir polisiye olmaktan çıkıyor, hatta çok sağlam sürprizlerinin olduğunu da söyleyebilirim. Yönetmen John Herzfeld temel olarak Amerikan rüyası denilen kavramın nasıl değiştiğini vurgulamak istiyor. Önceleri sıfırdan başlayıp çok çalışarak zirveye yükselmek anlamına gelen bu rüya şimdi sadece bir sansasyon yaratmak ile ilgili. Katil bile olsanız medyada boy göstererek hem özgür kalabiliyor hem de tonla para kazanıyorsunuz (neyse ki yurdum medyası bu kadar gelişmiş değil).

Oleg'in amatör kamera çekimleri de 15 Dakika'ya ayrı bir gerçekçi hava katıyor. Filmi normal bir şekilde izliyor ama cinayetlere piksel piksel şahit oluyorsunuz. Robert De Niro her zamanki gibi formunda; yalnız 'Er Ryan'dan hatırlayacağımız Edward Burns'ün oyunculuğunu da göz ardı etmemek gerek. Doğu Avrupalı katillerimiz zaten filme cuk oturmuşlar. Özellikle Emil iş başındayken Oleg'in estetik kaygılarını izlemek çok komik. Bence bu filme kesinlikle 15 dakikadan fazla zaman ayırmalısınız.

bitmezbukuyrukacısı

Beklenen film en sonunda geldi; hazır Pearl Harbour şu sıralar gişelerimizi bombalarken, ben de biraz onu bombalayayım dedim. Pearl Harbour saldırısı nasıl tarih sayfalarına kazındıysa, sanırım filmi de en pahalı fiyasko olarak Hollywood zirvesine oturacak (yaklaşık 150 milyon dolar). Ortada tarihi bir olay var: Pearl Harbour hava saldırısı tam iki saat sürmüş ve bu sürenin sonunda Japon uçakları arkalarında 2500 ölü bırakarak dört savaş gemisi batırmış. Pearl Harbour, Amerika'nın 2. Dünya Savaşı'na girmesine de neden olmuştu. İşin komik tarafı film boyunca bu gerçeklerden fazlasını bulamamanız.



Belki gerçekten bu tarihi hava saldırısından dehşet bir film çıkabilirdi ama Michael Bay, Pearl Harbour'ı arka plan yaparak bir aşk üçgeni öyküsü



çekmeyi tercih etmiş. Çocukluk arkadaşı esas oğlanlarımızın ikisi de aynı kıza aşıktır. Tam birisi olayı bağlamışken, apar topar İngiltere cephesine gönderilir ve öldü haberini alırız. Tabii meydan diğerine kalır ve yeni bir aşk filizlenir. Ama esas şenlik Pearl Harbour saldırısından birkaç gün öldü sanılan esas oğlanın ortaya çıkmasıyla başlar ve böylece üçgen tamamlanır (senaryoyu Braveheart'ın senaristinin yazdığına inanmak güç). Neyse ki bu klişe aşk öyküsünün Japonlar tarafından bombalanmasıyla baygınlık geçirmekten kılpayı kurtuluruz ve görsel efekt şovunu izlemeye başlarız. Pearl Harbour hava saldırısını simüle etmek için Titanik filminin çekildiği dev havuz kullanılmış. Yaklaşık 200 Japon uçağının göğü kapladığı sahne çok iyi ama gerisi tam bir görsel efekt kalabalığı. Özellikle 'it dalaşı' sahneleri Star Wars serisinden fırlamış gibi.

Aslında Pearl Harbour teknik anlamda çok emek sarfedilmiş bir film ama olayın özüne inme konusunda çok zayıf kaldığını düşünüyorum. Film boyunca kahraman Amerikan askerlerini izliyor ama Japonlara gelince birkaç dakika ile yetinmek durumunda kalıyorsunuz. Amerikan ordusunun bu baskında darmadağın olmasına rağmen hala galip gelmiş gibi kendisine birtakım paylar çıkarması çok komik. Pearl Harbour üç saat uzunluğunda savaş soslu bir melodram. Yerinizde olsam değerli vaktimi (ve tabii paramı) bir kez daha Er Ryan ile geçirirdim.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

→ SİBERUZAYA YOLCULUK



Bu kitabı arkadaşımın elinde görmemle almam bir oldu. Siberuzay Sözlüğü bildiğiniz sözlüklere hiç benzemiyor. Bir kere grafik anlayışıyla bildiğimiz sıkıcı sözlüklere tam bir tezat. İki bağımsız interaktif medya danışmanı (Bob Cotton ve Richard Oliver) tarafından hazırlanan Siberuzay Sözlüğü, multimedyadan sanal gerçekliğe kadar uzanıyor. Özellikle yeni elektronik multimedya sanatlarıyla uğraşanlar için bir baş ucu kitabı olabilecek nitelikte. Yapı Kredi Yayınlarından çıkan Siberuzay Sözlüğü en son teknolojik yenilikleri içermiyor ama gerçekten çok geniş bir içeriğe sahip. Bilgisayar oyunlarından yapay zekaya, grafik sanatından bilgi otobanlarına kadar uzanan bir rehber. Kitap alfabetik sıraya göre düzenlenmiş. Genelde açıklamalara birtakım aydınlatıcı yazılar ve örnek resimler eşlik ediyor. Zaten kitabı alınca ilk yapacağınız şey baştan sona şöyle bir resimlerine bakmak. Kitabın grafiği de içeriği kadar zengin; sadece bir kelimeye bakmakla paçayı kurtaramıyorsunuz. Bir oturuşta en az 15 dakikanızı alacağını garanti edebilirim. Siberuzay Sözlüğü bir rehber kitap olmanın yanı sıra okuyucuya farklı vizyonlar sunabilecek bir kaynak olma görevini de üstleniyor. Bu kitap kesinlikle kaçırılmamalı; ayrıca fiyatının da çok ekonomik olduğunu belirtmeliyim (koca kitap dört milyon, inanabiliyor musunuz?).



FRP

Haber, mektup, hatta spor ! Bu ay ne ararsanız koyduk !

Hepinize merhaba dostlar! Başlamadan önce bilin ki bu –gerçek anlamıyla- zamana karşı yazılan bir yazı olacak. Murphy kanunları bu ay da harfiyen işledi ve olması en beklenmeyen olaylar, en beklenmedik zamanda gerçekleştiler. Tabii daha önce devreye girmiş olan "Level editör kanunları"nın yazıları son dakikaya erteleme ile ilgili maddesi de yürürlükte olunca ortaya hoş bir tablo çıkmadı. Ayın son yazısını tamamlamaya çalıştığım bu dakikalarda ICQ'dan Sinan'ın "Hadi artık, seni bekliyoruz !" demesi üzerine belki bir hız rekoru bile kırabilirim diye düşünüyorum (belki de kıramam, o zaman da Sinan kıracak bir şeyler bulur!). Şaka bir yana Sinan'a karşı korkudan çok mahçubiyet duyuyoruz aslında. Dergi yetişsin diye yaklaşık beş gündür (Yoksa altı mıydı?) evine bir kez gitmesi bir yana bir de sürekli bizi dürtmek zorunda kalıyor her ay. Mahcubum, burdan Sinan'dan özür diler, bu sözleri başka tarafa çekenleri esefle kınarım !

Efendiim, geçen ay mektuplarınıza yer verdik, bu ay sizden köşe açıldığından beri gelen mektupların toplamına yakın mektup geldi. Gönül ister hepsine yer verelim ama yerimiz iki sayfa, yukarıdan da emir var "Dergide üç ayrı mektup köşesi var zaten!" diye. Geçen ay "Herkes yanıtlıyor, bizim başımız kel mi ?" diyerek iki sayfa mektuba ayırmıştık, hatırlarsınız ama bu şekilde devam etmesi de mümkün değil, bundan böyle ya her ay bir adet mektup seçip yayınlayacağız, ya da üç dört ayda bir köşenin tamamını size ayıracağız. Ama e-mail yoluyla hepsine yanıt vermeye çalışacağız, siz yine de gönderin, FRP ile ilgilenenlerin bu denli arttığını görmek güzel.





Wizards topu kime attı ?

Uzun zamandır sizlere yeni haberler vermeyi ihmal ettiğimizin farkındayız. O yüzden çok yeni olmasa da önemli olduğuna inandığımız bir haberle başlayalım. Belki aradan geçen zamanda kulağınıza gelmiştir : D&D 3rd Edition'dan sonra TSR (Daha doğrusu yeni sahiplerinin adıyla Wizards of the Coast), FRP dünyalarında bir yenilik içine girmişti. Forgotten Realms üzerindeki çalışmalar devam etse de Dragonlance ve Ravenloft'un durumu pek açıklık kazanmamıştı. Wizards of the Coast, bu iki konuya da "kökten" çözümler getirdi. ➔







➔ Ravenloft için -bence yapılabilecek en doğru hareketi yaparak- White Wolf firmasıyla anlaşıldı ve Ravenloft'un geliştirilmesi işini tamamen White Wolf üstlendi. *Daha önce bu köşede yer verdiğimiz* Vampire : The Masquarade'in yanı sıra Werewolf : The Apocalypse, Mage : The Ascension gibi pek çok RPG'nin yaratıcısı olan White Wolf firması gerçekten de bu işi en iyi yapabilecek firma. White Wolf'un gotik korku konusundaki tecrübesine güveniyorum. Bu nedenle Ravenloft gibi karanlık, insanı her an ürpertmesi gereken bir dünyaya TSR'in yaptığı gibi sadece "İçinde vampircikler, kurt adamcıklar yaşayan bir FRP alemi" gözüyle bakmayacaklardır. İllüstrasyonlarından, geçmişine kadar çok daha gizemli, çok daha ürkütücü bir Ravenloft'un geleceğine kesin gözüyle bakıyorum. Hayranlarına müjdeler olsun!

Wizards topu patlattı!!

Ne yazık ki, Dragonlance konusunda aynı parlak haberleri veremiyorum. Wizards, yaptığı bir basın açıklamasıyla Dragonlance için roman yazımını ve Dungeon, Dragon dergilerinde yayınlanan maceraları sürdüreceklerini açıkladı. Ama ekledi : "Dragonlance Campaign Setting'i 3rd Edition kuralları doğrultusunda yeniden yayınlamak gibi bir düşüncemiz yok. Bu çok zamanımızı alan ve umduğumuz ilgiyi bulamadığımız bir uğraş. Bu nedenle enerjimizi başka bir konu üzerinde kullanmayı daha uygun buluyoruz!" Anlaşılan o ki, Dragonlance hayranları -ki çoğu Fifth Age kurallarına bile ısınamamışlardı- babadan kalma 2nd Edition kurallarıyla oynamaya devam edecekler. Yalnız Wizards ticari kaygıyla böyle bir karar almışsa da çok katı davranmamış. "Ben 3rd Edition kurallarına göre Dragonlance oynamak istiyorum!" diyenler için Tracy Hickman'a (birazdan adını tekrar anacağız!) Dungeon Magazine için bir Dragonlance 3rd Edition modülü hazırlatmışlar.

Ama bir kez daha söylüyorum : Yazarlar hala iş başında, Dragonlance romanları devam edecek. Hatta yeri gelmişken Margret Weis ile birlikte Chronicles'ın altında imzası olan Tracy Hickman abiniz yeni projelerle geliyorlar. Bunlardan da gelecek aylarda bahsederiz belki, heyecanı kaçmasın şimdiden!

Haberleri şimdilik bu kadarla sınırlı tuttuk ki, *bir mektupçuk yerimiz* olsun, bakalım ayın şanslı elemanı kim ?

Merhaba Batu & Gökhan abi,

Ben İlker, Level'ı çıkmaya başladığı zamandır takip ediyorum ama gariptir daha önce hiç yazmadım...(kırt, kırt)... Size birkaç sorum olacak.

1) 3rd Edition çıktı ama bilgisayar oyunları 2nd Edition sistemi ile devam ediyor. Bundan sonra 3rd Edition oyunları çıkmaya başlar mı?

2) Bir yerden 4th Edition geliyor gibi bir şey duydum bu doğru mu? Doğruysa bütün bu kitap ve aksesuarları boşuna mı aldık? Ayrıca neden böyle bir uygulamaya girişmişler anlamış değilim.

3) FRP köşesindeki yazılar oldukça iyi ama biraz da FRP dünyasındaki gelişmelerden falan bahsetseniz nasıl olur ?

4) 3rd Edition'dan 2nd Edition'da olduğu kadar zevk alamadım diyenlere ne diyeceksin? Ben DM olarak 3rd Edition'u ciddi ciddi daha güzel buldum.

5) Son sorum ve bilmek istediğim, hangi FRP dünyası daha çok hoşuna gidiyor?



Selam İlker, kuş ettiğim mektubun kusura bakmazsan için (yok, şimdi baktım da topu topu iki üç cümle kesmişim) yanıtlara geçiyorum :

1) Bilgisayar oyunları da 3rd Edition'a geçecekler, merak etme. Örneğin Black Isles bundan sonraki FRP'lerini 3rd Edition kurallarıyla hazırlayacak. Yalnız önceki ay ilk bakışını yaptığımız Torn adlı bir oyunları var ki, onun sistemi tamamen kendilerine ait, ikiymiş üçmüş dinlemeyecekler, haberin olsun !

2) Eğer o "bir yer" Wizards'da çalışan ve sana para karşılığı bilgi sızdıran bir elemansa vay halimize :) Wizards'dan bu konuda bir açıklama gelmediği gibi ortalıkta böyle bir söylenti de yok, üstelik Wizards'ın satış stratejisine de aykırı bu durum, daha 3rd Edition ne kadar sattı ki ? Yani bu haberin pek aslı yok gibi geliyor bana. Yalnız bir ara "Wizards üst düzey yönetimi 3rd Edition'u hiç beğenmemiş, üretimi durdurulacakmış!" diye bir dedikodu vardı. Şu anki durumlarına bakarak bu sorunu da aşmış olduklarını söyleyebiliriz.

3) Bkz. Yukarıdaki satırlar !

4) İşin aslı yıl içinde 3rd Edition'u tamamen okuyup iyice test etmek için yeterli zamanım olmadı. Ama sağladığı esneklikler benim çok hoşuma gitti. Ayrıca 2nd Edition oyuncularının da hemen 3rd Edition'a ısınamamalarından daha doğal bir şey yok. Az bekleyelim, görelim !

5) Hmm, Ravenloft değil(Belki White Wolf'tan sonra işler değişir, ama şu haliyle değil!), Forgotten Realms de değil. Orası bana içinde her şeyin yüzdüğü kocaman bir çorba kazanı gibi geliyor! Belki Dragonlance, belki Darksun (Yazık oldu, kapatıldı, gidiverdi yavrucak, ama internet'ten pek çok kitabını indirebilirsiniz!) diyeyim ben sana!

İşte böyle, şu son satırları yazıp köşeyi baskıya göndermenin zamanı gelmiştir . Kapatmadan önce bahsetmeden geçemeyeceğim : Dostlar, NBA finalleri de iyiydi, Efes-Ülker mücadelesi de, ama benim için geçen ayın spor olayı Roland Garros Açık Tenis Turnuvası'ndaki bayanlar finaliydi. Setler 1-1, üçüncü sette 5-5'lik beraberlik varken açabildim televizyonu ancak. "Tüh sonuna yetişebildim!" dedim önce. Ama final setinde tie-break olmadığından maç, taraflardan biri iki oyun öne geçene kadar uzayacaktı. Capriati-Klijisters mücadelesinin üçüncü seti bitmek bilmedi. Capriati birinciliği kazandığında scoreboard'da12-10 yazıyordu!! Öyle işte, paylaşmak istedim birden ! Kapatıyoruz artık dostlar, gelecek ay görüşmek üzere ! ■ ■ ■

Batu & Gökhan I batuher@level.com.tr



oyun değil

1984

Hiçbir şey göründüğü gibi olmayabilir evlat...

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Gerçekten bu işten milyarder olunmuyor mu be abi? Olunsa ben herhalde burada değil, Miami plajında felan olurdum, di mi?

Ama oyun yaparak Ferrari alan adamlar varmış? John Romero gibi mi? Sonrasında ne oldu o adama biliyor musun? Daikatana'yı yaptı!

Yani papaz her zaman pilav yemez mi? Bilemiyorum artık, yaptığın oyun çalıştığın firmaları zarara sokarsa görürsün yer mi, yemez mi!

Yani oyun yapmayalım mı, yazarlıkla ilgilenmeyelim mi? Hepsini yap, ama kolay köşe dönmek fikrini kafandan çıkar, demek istediğim odur.

Bilgisayar oyunları. Ne hoş kelime değil mi? İçinde "oyun" geçen herşey gibi, insanın bunu da pek ciddiye alası gelmiyor. Mesela bir oyun dergisinde yazar olmak.

"Nedir ki baba? Adamlar bütün gün oyun oynamak için para alıyorlar, ben öyle ballı işi kulağımın arkasıyla yaparım be! İş mi o?"

Ya da şuna ne dersiniz?

"Oyun yapmak? Çocuk işi yahu! Bizim arkadaşlarla var öyle bir procemiz zaten. Ben çok iyi resim çizerim mesela, bizim bir eleman da okulda kompozisyondan hep 10 alırdı, o da hikayeyi yazıyor. Eeee, ne kaldı ki zaten?"

Peki şu nasıl durur çerçeveletip duvarınıza asarsanız? "Bilgisayar oyunu mu? Yahu biz ciddi adamlarız, böyle çocuk işlerine ayıracak vaktimiz yok! Git Allahaşkına!"

Hani derler ya, "Davulun sesi uzaktan hoş gelir!", ya da "Dayak yemeyen odunun lezzetini bilmez!" diye, işte o hesap. Altı üstü oyun. Nedir baba? Atla deve değil ya? Fesuphanallah!

6 Milyar Dolar...

Evet, geçen yıl sadece ABD içindeki yasal oyun satışlarından elde edilen, yani ekonomi içinde dönen para tahminen 6 milyar ABD doları. Önümüzdeki yıllarda ise bu rakamın katlanarak artması bekleniyor. Ama bir noktaya dikkatinizi çekerim, bu sadece "oyun" satışından gelen para. Buna oyun dergileri, oyun siteleri, oyun reklamları, oyun konsolları, oyun araç gereçleri ve diğer ilgili "yan sanayilerden" kazanılan paralar dahil değil! Bunları da katarsanız rakamlar neredeyse küçük bir ülkenin ekonomisi ile eşdeğer hale gelecektir, ve bu sadece tek bir "endüstri" içinde dönen paradır. Oyun platformu olarak artık reddedilmez bir role sahip olan PC'lerin, yani kişisel bilgisayarların yıllık satışlarını da eklerseniz, ortaya çıkan rakam dilinizin tutulmasına sebep olabilir. Peki ama bu kadar büyük bir pastadan kocaman bir dilim kapmak öyle sandığınız kadar kolay mı? Ya da sokak tabiriyle sorarsak "Yedirirler mi adama o parayı be?" Ne dersiniz, yedirirler mi?



İşte Age of Empires'ın arkasındaki ekip.



AoE'nin yapımcılarıyla E3'de karşılaştık. Arkadaki benim

Pek kolay değil...

Öncelikle şunu hemen belirteyim ki, kafanızda oyun yapımcılığı ya da dergi yazarlığından milyarder olma fikri varsa, derhal silin o fikri. O kafayı formatlayın, olmadı çamaşır suyuyla yıkayın, ne yaparsanız yapın, ama o fikri çıkarın oradan. Yoksa hayalkırıklığının öyle güzel, öyle lezzetli olanlarını yaşarsınız ki, yıllarca terapi görseniz gene eski halinize dönemezsiniz. Neden mi? Çünkü oyun yapımcıları, yani oynadığınız o muhteşem oyunları sizin için hazır eden elemanların çoğu kafayı bilgisayarla sıyırmış, ömrünü bu işe vermiş, karşılığında ise çoğu zaman "kimseye muhtaç olmadan" yaşayacak parayı zar zor kazanabilmiş insanlardır. Kaldı ki o da ancak yaptıkları bir oyun "hit" olup deliler gibi sattıktan sonra mümkün olur, o zamana kadar geçen ömürleri hep "iki yakayı bir araya getirmeye uğraşmakla" geçer. Bunun başlıca sebebi bir oyunun satışından onlara çok küçük bir paranın kalmasıdır, arada o kadar çok firma ve eleman vardır ki, onlara gelene dek para erir de erir. Mesela tüm ara giderler çıkınca, 50 dolarlık bir oyunun satışından oturup oyunu yapan elemanlara yaklaşık olarak 2 dolar gibi komik bir para kalmaktadır ki bu da aslında brüt bir rakamdır.

Peki benim zorum ne?

Evet, ya biz oyun dergisi yazarlarına ne demeli? Gerçekten birileri bana sırf oyun oynamam için kucak dolusu para ödüyor mu? Şimdi canım isterse bir motorsiklet çekebilir miyim altıma? Ya Sinan? Adam sırf keyfine uygun bir yalı bulamadığı için mi bu tarafa taşınmıyor da her Allahın günü Pendik-Kasımpaşa arasındaki yol şeritlerini sayıyor otobüsün camından? Bu ve benzeri sorular çoğaltılabilir tabii, ama cevabını bulmak için Einstein olmak gerekmiyor sanırım. Peki neden uğraşıyoruz? Neden çuval dolusu para kazanmadığımız halde bizler bu yolda yürüyoruz?

Aslında cevabı çok basit sevgili okur. Bir oyunu yapmak, ya da onu oynayıp hakkında birşeyler yazmak, yani oyunlarla, kitaplarla, filmlerle, müzikle ya da herhangi bir "para getirmeyen" ama beynimizi besleyen şeyle ilgilenmek bizi ayakta tutuyor. Çünkü yaşamanın sadece yemek, içmek, üremek ve bunlar için para denen o rezil nesneyi kazanmakla sınırlı olmadığına inanıyoruz çoğumuz. En azından temel ihtiyaçlarımız için gereken parayı sevdiğimiz bir işten kazanmak istiyoruz. Ve sen de tahmin edersin ki, bu "zengin olup dünyayı parmağının ucunda oynatmaktan, her istediğine anında kavuşmaktan" başka bir şey istemeyenlerin yapabileceği bir iş değildir. Bu sadece gün doğumundan ve batımından aynı derecede zevk alabilenlerin işidir. ■ ■ ■

sıradanbir levelgünü

ejderhanın ini

Sadece fotoğraflara bakıp yazılarını okumakla tanınmaz bu adamlar. Onlarla beraber yaşamalısınız

Dergiye girdiğimde hiç yerimde duramam ben. Her gün mutlaka bir defa Chip'e uğrarım. Oradan Serpilin yanına giderim biraz onunla şakalaşırım. Sonra Level odasına geri dönüp Sinan'ın boynumu kırması için masama geçerim. Bizim Sinan böyle ülkenin problemleriyle ilgili dergide atar tutar, ciddi ya da öğretici ve ibret verici örnekler falan verir ama bakmayın siz onun öyle olduğuna aslında onun içinde bir Diablo yatar. Ben böyle masum masum dergi yazılarımı yetiştirmeye çalışırken bir doksanlık boyuyla yanımda dikilip yazımı okurmuş gibi yapar ve bir anda "çıt" boynumu kırıverir. Sanki yap bozum ben öyle her gün her gün de adamın boynu kırılmaz ki canım. Tabi Sinan tüm barbarlığını benim üstümde uygulayan tek kişi değil. Aranızda Chip okurları varsa Ecevit Bıktım adını bilirler . Kendisi Chip'in test editörlerindendir ve benim gibi bir yetmişbeşlik bir boya sahip olmasına karşın aslında Sinan'ın boy uzunluğu kadar eni vardır. Sakın amma yağlı bir adammış diye yanlış bir düşünceye kapılmayın. Bu enin hepsi tamamen kastır. İşte bu Ecevit'te tıpkı Sinan gibi sessiz ve sakin görünmesine karşın içinde engelleyemediği bir "ezme" dürtüsü taşır. O da genelde haftanın üç günü falan gelip beni sağ elimi sol bacağının altından geçirdikten sonra sol kulağımı tutabileceğim ve bu arada kahve içip yazı yazabileceğim konusunda ikna etmeye çalışır. Hayır beni bu hallere soka soka yakında kollarımı uzatacak ta millet beni sokakta gördüğünde "amanın goril bu! Hangi hayvanat bahçesinden kaçmış acaba? " diyecek.

«Dergiye girdiğimde hiç duramam ben.»

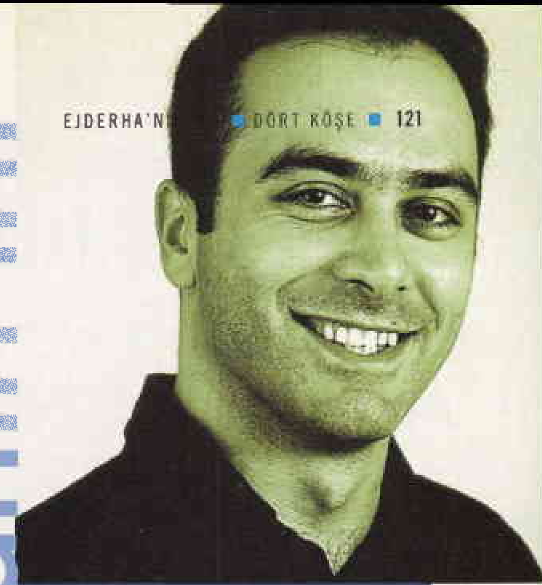
Ya Tuğbek ?

Bu ikisi bana tüm şiddetini boşaltırken aslında içlerinden en sinsi olarak çalışanı Tuğbek'tir. O hiç bir şey yapmaz. Belki de istiyordur ama beş yaşındaki bir çocuk bile onu rahatlıkla ikiye katlayabileceğinden yemiyordur diye düşünüyorum. O direkt olarak Counterda hepimizi yener. Daha doğrusu ezer. Bir gün bunu yaparken monitörün yanından yüzünü izledim. O kadar zevk alıyordu ki bizi vururken anlatamam. Yüzündeki tatmin duygusu kendini o kadar açık gösteriyordu, tüm saflığıyla ortaya çıkmıştı ki. Bunu acaba gerçek hayatta da yapmayı istiyor mudur diye düşünmeden edemedim. Bir gün ofise bir pompalı tüfekle dalıp herkesi duvarlara patlak domates gibi yaymak onu çok mutlu edebilir. Belki de ben bu dergideki son yazımı yazıyorumdur... Belki de Berker bu yüzden dergide masası olduğu halde evinde oturup yazı yazmayı tercih ediyor. Adam akıllı tabi, canın kıymetini biliyor. Ayrıca onunda karşı silahları gayet kuvvetlidir. Adamda potansiyel var bir kere. Dergi için sabahladığımız gecelerden birinde bir ara bir esnedi yerimden sıçradım. Adam esniyor mu yoksa bir ayı balığını çiğnemeden tamamen yuttu da o midesinden yardım çığlıkları mı atıyor belli değil. Öyle bir esneme yani. Biraz daha zorlasa dergideki duyma kapasitesi olmasa bile dokungaçlarıyla ses dalgalarını algılayabilen haşarat dahil tüm canlıları kaçırtacak.

Ve diğer arkadaşlar

Bizim ofisteki bu dörtlü dışında (ben dahil) Bir de dışarıdan gelen diğerleri var tabi. Baştan söyleyeyim bu grubun içinde en sessizi sakini Batudur. O kırlaşmaya başlayan şakaklarıyla ve tüm Cüneyt Arkın karizmasıyla hiç kimseye bulaşmaz. Bazen derin düşüncelere dalar gider. Yakınlarda yazısını yazmak için dergiye geldiğinde de dışarıda yağan yaz yağmuruna karşı şöyle bir daldı gitti. Bakışlarındaki hafif hüzünlü ve anılara doğru uzanan düşünceleri görebiliyordum. Bir beş dakika aynı pozisyonda yağmuru seyretti. Sonra sağ kaşını yarım santim kadar havaya kaldırdı ve dudaklarından bir "hımm" sözcüğü düştü. Sonra da kalkıp tuvalete işemeye gitti.

Batu tuvaletteyken odaya Onur girdi. Sırt çantası, gözlükleri ve kollarındaki kıllarıda onunla beraberdi tabi. Bir ara Sinan'ın monitöründe film fragmanlarından birini izlerken yanına gelip naber dercesine elimi omuzuna koydum. Omuzuna değinceye kadar bir iki saniye "ara tabaka"nın eğilmesini bekledim. Birde Onur ofise her geldiğinde benim monitörün arkasına yaklaşıp yalnızca burnunu monitörümün üstünde sarkıtabileceği bir şekilde üstten bakıp "naber abi nasıl gidiyor" der. Hani fotoğrafını çekmeden bu pozisyonu size daha nasıl anlatabilirim bilmiyorum ama o burun monitörün üstünden sarkar işte. Hay Allah yerim bitti. Ne yapalım geri kalanını da başka bir yazıda anlatırım artık. Dragon götürsün sizi. ■ ■ ■



Burak Akmenek burak@level.com.tr

Ayna ayna söyle bana benden güzeli var mı bu dünyada? Valla abicim içince bir başka güzelleşiyorsun ama onun dışında da fena değilsin.

Counter da nickin Deus, bunu Deus Ex ten mi çaldın? Hayır efendim Deus Latince bir sözcük tamam mı? İnanmazsanız açın sözlüğe bakın bende bir tane var.

Hiç kız okuyucularınızdan mail alıyor musunuz? Evet geçende bir kız UO oyuncusundan mail aldım. Bizi kızlarında okuduğunu öğrendim. Mutlu oldum.

Tatilde nereye gideceksin? Bodrum, Ayvalıktaki yazlık ve Kuşadası falan istiyorum. Temmuzda Ayvalık, Ağustosta Bodrum ve Eylülde Kuşadası'ndayım inşallah. Beklerim.



Merhaba. Dragon'um ben... Sizi götürmeye geldim.

cesur yeni dünya

operaceflashpoint

Bir oyunun verdiği duygular ne kadar gerçek olabilir?

Arkadaşlar üzgünüm ama bu ay çok acelem var ve bu yazıyı apar topar yamam lazım. Yok, valla Sinan tepemde elinde beyzbol sopasıyla beklediğinden değil. İçimde durdurulamaz bir istek her şeyi bütün yaşamı bırakıp ona dönmemi söylüyor. Yok söz konusu olan kız arkadaşım filan da değil. Bir oyun. Aman ne kadar ilginç değil mi. Zaten bizim işimiz gücümüz oyunların peşinden koşup, sabah akşam oyun oynamak. Ama yok. Bu sefer durum daha farklı. Bu oyun bizi öylesine sardı ki başka bir şey düşünemez olduk. Varsa yoksa Operation Flashpoint. Sinan şu sopayı önümden çeker misin, monitörü göremiyorum.

Size uzun uzun oyundan bahsedecek değilim. Gelecek ay kapak konumuz bu zaten. Orada oyunun detaylarına girecek bol bol vaktimiz olacak. Zaten acelem var şimdi.

Operasyon 1

Ama oyun içinde yaşadıklarımız gerçekten anlatmaya değer. Mesela beni bir operasyona yolluyorlar. Hedef düşman üssünde ki tanklar. Bir Black Op olarak üsse dalıp tankların altına bomba yerleştirmem ve usulca üsten çıktıktan sonra bombaları patlatıp tankları havaya uçurmam gerekli. Gizlice yaklaşıyorum üsse. Henüz hava tam aydınlanmamış ve askerler uykuda. Tam kapıda ki nöbetçilerin arasından sıyrılırken biri beni görüyor. İki nöbetçiyi de haklıyorum. Silahım susturuculu olduğundan kimse duymuyor. Neyse ucuz yırttık derken alarm çalmaya başlıyor. Kahretsin birileri beni görmüş olmalı. Barakalardan askerler boşalıyor. Bir çalının altına yatıp askerleri tek tek vuruyorum. Karanlık, kamuflaj ve susturuculu MP5'im sayesinde nereden ateş edildiğini bile anlamıyorlar. Ama o da ne? Tank sürücüleri de uyanmış tanklara biniyorlar. Bu kötü işte. Daha geri bir mevziye çekilip ateş etmeye devam ediyorum. Askerler sorun değil. Bana yaklaşamıyorlar bile. Hala nerede olduğumu anlayamadılar. Ama tanklar dağılıp beni aramaya başlıyor. MP5 ile bir tanka ateş etmenin ne anlamı olabilir ki. Kalkıp kaçabilirim ama beni anında görürler. Lanet tankların farları da çok güçlü. Şimdi ne yapacağım? En iyisi burada kıpırdamadan durmak. Bir yerden palet sesi geliyor ama. Lanet tanklar. Üzerime sürüyor manyak! Yoo!!! (tank Tuğbek'in üzerinden geçer)

Operasyon 2

Ben beceremeyince Sinan deniyor bu sefer. Gizlice tanklara kadar yaklaşıyor. Tamam işte şu üç bombayı bırakıp üssün dışına çıkabilirse güzel bir havai fişek gösterisi izleyeceğiz. Adam tutup tanka biniyor. Niye ki? Hiç, zevkine. Başlıyor diğer tanklara sıfır mesafeden ateş etmeye. Alarmlar çalıyor, barakalar boşalıyor ama bu sefer durum farklı. Adam tankın işinde. Başlıyor piyadelere yaylım ateşi açmaya. Hiç biri yaklaşamıyor bile. Bir iki Tank pilotu tanklarına ulaşıyor ama daha hareket edemeden havaya uçuyorlar. Bu arada bir tanesi Sinan'ın olduğu tanka biniyor. Şimdi ne olacak derken adam tankı üssün dışına doğru sürmeye başlıyor. Sinan hala üste gördüğü her şeye ateş ediyor ama tank sürekli hareket ediyor.

> «İki nöbetçiyi de haklıyorum. Silahım susturuculu olduğundan kimse duymuyor. Neyse ucuz yırttık derken alarm çalmaya başlıyor. Kahretsin birileri beni görmüş olmalı. »

Sen nereden çıktın yaa... Nereye götürüyorsun beni? Dur! Dur diyorum sana!

Operasyon 3

Bu sefer esir düşen iki askeri kurtaracağız. Sinan, Burak ve ben birlikte oynuyoruz. Harita üzerinde planımızı tamamlayıp jiple saldıracağımız kasabanın batısına gidiyoruz. Burada jipten inip üçe ayrılıyoruz. Burak yoldan ilerleyerek kavşağa varacak, Sinan arkadan dolanıp kavşağa diğer yoldan gelecek, ben ortadan evlerin arasından ilerleyip onlarla buluşacağım. Böylece rehinelerin tutulduğu yere üç koldan gireceğiz. Yavaş ve dikkatli ilerliyoruz, genelde sürünüyoruz, karşımıza çıkanları bir bir alıyoruz. Her şey güzel. Bu arada yoldan bir cip geliyor ve içinden üç kişi çıkıyor. Burak ikisini vuruyor ama üçüncü için geç kalıyor. Diğer yoldan gelen kamyondan 4-5 kişi iniyor ve bu Sinan'ın son gördüğü şey oluyor. Bir ben kalıyorum. Kavşağa ulaşıyorum ama o da ne hepsi burada toplanmış, 6-7 kişiler. Hemen geri dönüp diğer yöne ilerliyorum. Köşeyi dönünce 2 düşmana rastlıyorum. Hemen geri atıyorum kendimi. Son gördüğüm şey köşeden gelen el bombası oluyor.

Operasyon 0

Ofise geldiği günden beri durmadan ve hiç sıkılmadan Operation Flashpoint oynuyoruz. Daha tadını çıkaramadan Dune'ün bile pabucu dama atıldı. Counter-Strike akla bile gelmez oldu. Bizi böylesine sarsan oyunu yaptıkları işe inanmış bir grup Çek gencinin elinden geldiğine inanır mısınız? Üstelik 6 yılı süren düşük bütçeli ama özverili bir çalışma ile. Kimsenin tanımadığı, tanımaya tenezzül etmediği bir grup Çek genci. Üstelik, birkaç ay önce iki tanesini bizzat ofisimizde ağırladığımız Çek gençleri. Aynı Serious Sam'i yapan Hırvat gençleri gibi. Acaba bizim gençlerimiz ne zaman böyle bir başarıya imza atacak? ■ ■ ■

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Senin dergide ayaklanma çıkardığın söyleniyor ne diyorsun? Yok valla öyle bir şey. Biz hepimiz birbirine kenetlenmiş idealist gençleriz. Gül gibi geçiniyoruz. Ayrıca ben üstlerime saygılı örnek bir çalışanım. Hiçbir hizipçilik eylemiyle alakam olmamıştır. (Pıssst... Ses çıkarmayın... CD'ye mutlaka bakın. Beneath the Gorund'a. Viva La Resistance!)

Counter'da taklitlerin dolaşıyormuş. Evet sormayın valla. Özellikle Vestelnet'de birileri Zol Sauza nicki ile girip insanlara terbiyesizlik yapıyormuş. Bir yakalasam ne yapacağımı biliyorum ben onlara ama. Artık siz yakalarsanız siz iletirsiniz saygılarımı.

Bir daha Dünya'ya gelsen ne meslek seçerdin? Bu yaşantımda mesleğimi seçme şansım pek olmadı. Olaylar beni sürükleyip buraya bıraktı. Bir tane daha olsa ne fark edecek ki?

oyungezer

giriniz

Bir otel de sizin adınız...

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Okul da bitti, sınav da geçti, ne olacak şimdi? Aslında sadece mecbur kaldıklarınız için yaşadığınızı fark etmek için iyi fırsat. Bu, bir şeyi değiştirmeyecek ama en azından oyunu bilerek oynamış olursunuz.

Yaz ortasında nezle olursam ne yapmalıyım? Çorba içmeyin sakın, yorganlara sarılıp yatmak da geçmesin aklınızdan, tamam suyu ılık içebilirsiniz ama hasta da olsanız yaz mevsimindeyiz. Kısa kollu giyinin.

Kimlerle dalga geçmemek lazım? Kazara takılıp düşenlerle, heyecanlanıp dili tutulanlarla, Kim 500 Milyar İster'e katılıp en basit soruyu bilemeyenlerle, vesaire

«"Giriniz Giriniz, giriniz Elbette, tam zamanında geldiniz Sardunyalar sardunyalara akarken Günler tane tane günlerimize sarkarken İç içe geçmiş bardaklar gibi Dış dışa geçmiş kolyeler gibi Odalardan odalara bakışımlı Aşk ışıklı sürahiler gibi Günler günlerimize tane tane damlarken Diyorum Bir kuşluk vaktinin sarı solgun söylemiyle Düşlerde görülen bir başkasının düşünden Neden olmasın siz de geçiniz. (...)" »

Edip Cansever'in şiiri, Habbo Oteli'ndeki duruma çok da uygun sayılmaz ama bu online oyuna (oyun da değil, buluşma noktası) davet için iyi bir çıkış noktası gibi göründü bana. Biraz da densizlik belki bu yaptığım, ama olsun. www.habbohotel.com yüzlerce insanın ortalıkta dolaşıp muhabbet edebildiği, kafesinde bir şeyler yeyip, diskosunda (ortaokul çağları 80'lerin sonuna denk düşenler bayılır bu disko kavramına, benim gibi) dans edebildiği, cep telefonuyla mesajlaşıp, otelin bir yerlerinde buluşabildiği, oda filan kiralayıp yerleşebildiği bir garip sanal gerçeklik sunuyor.

The Sims ilk kez karşımıza çıktığında, bu oyunun bir de online'ı olsa nasıl bir ilgi toplayacağı üzerine epey çene yorduğumu hatırlıyorum. Şimdi Habbo'yu görünce kafamdan geçenlerin ne kadarının gerçekçi olduğunu gayet iyi anlayabiliyorum çünkü Habbo Hotel, Sims'den çok da uzak olmayan bir tarza sahip. Oynanış (ya da yaşam biçimi) ondan çok farklı olsa da... Bir evde değil de bir oteldesiniz ve Sims'deki gibi yapmanız ve yapmamanız gerekenler diye bir şey yok. Daha doğrusu, gündelik hayatta nasıl ki davranışlarınızın şekline göre insanlardan olumlu ve olumsuz tepkiler alıyorsanız Habbo'da da aynı şey oluyor. Çünkü onlar da aynen sizin gibi gerçek insanlar...

Oyuna ilk başladığımda doğruca, konuşup arkadaş listeme ekleyebileceğim birini aramaya koyuldum. Ve bu konuda hiç zorlanmadım. Tahminimce Habbo'nun kendisi de yeni olduğu için komuniti de henüz oluşmamış, yani insanların çoğu zaten birbirine yabancı ve konuşabilecek birini bulmak için can atıyorlar. Otelin tanıtım rehberinde buranın aslında İngiliz gençleri için inşa edildiği ama başka insanlara da açık olduğu yazılı. Bu karşılama metni çok hoşuma gitmediyse de içerde çoğu *İspanyol olmak* üzere değişik yerlerden gelme bir ton insan görünce içim rahatladı doğrusu.

Aslında bu otel de, tüm beş yıldızlı lüks oteller gibi paralı! Gerçekten... Ama internetten erişilebilen herhangi bir şeye para ayırmayı sevimsiz, ya da gereksiz bulan insan sayısı hala diğerlerine göre çok fazla olduğundan otelin yöneticileri bizim gibilere de yaşama hakkı veriyor. Yani para öderseniz alabileceğiniz daha çok şey var ama bedavadan da her yeri dolaşıp ortamın tadını çıkarabilirsiniz. Adresi yukarıda söylemiştim di mi, bir daha sormayın da gidip bir bakın, dişinize göre bir şeyler bulabilirseniz ne ala.

Gelelim bu ayın kişisel kültür, sanat, hava ve yol durum rehberine. Hala sizlerden gelen e-mail'leri alamıyorum, hala serpil@level.com.tr çalışmıyor, lütfen son beş ay içinde bir şeyler yazıp da cevap alamadıysanız kızmayın bana çünkü hiçbirini okuyamadım. Hala zaman zaman dipsiz bir kuyuya taş atar gibi hissediyorum size yazarken ve biraz da mahçubum. O nedenle siz en iyisi bana yazmak istediklerinizi hotmail adresime gönderin. oblomovie@hotmail.com olsun o adres de, tamam mı?

Diğer bir duyurumuz, bu sayfayı okumaya alışık okuyucunun gayet iyi bildiği gibi mevsim üzerine olacak. Yaz mevsimi denen kısır döneme gireli iki ay filan oluyor herhalde ama daha dün hayalet gibi incecik, görünmeden bir yağmura maruz kalınca anladım ki aslında artık hiçbir şey eskisi gibi değil. Olması da gerekmiyor ya yine de bir mevsim takipçisi olarak yanılmak istemiyor insan. Hele de sonbaharda düşen yaprakları çıtırdatamayacak kadar değişirse bu mevsimler diye öyle bir can sıkıcı bekleyiş söz konusu ki, bütün iticiliğine rağmen, yazın hakikaten sıcak geçmesine katlanabilirim. Edip Cansever'in şiiri'ne, şiirin sonuna dönelim ve artık bitirelim. "(...) İyi yaptınız, doğrusu çok iyi yaptınız / Siz sayın bayanlar, sayın baylar / Değil mi bundan böyle / Bir otel de sizin adınız." ■ ■ ■

İşte otele buradan giriliyor. Bir daha da çıkılmıyor.

inbox



Yine cümleten merhabalar size ey okur kitlesi! Bu ay da bizi mektupsuz bırakmadınız, sağ olun, var olun! Şimdi ektiğinizi biçme, mektuplarınıza cevap alma zamanı! Kaydırın gözlerinizi takip eden satırlara, hanimiş benim güzel okurlarım!...

Sevgili Level,

Mad inşallah kızmadın. Asıl benim kızmam lazım (Size değil Level adında başka bir şirkete) ne zaman mail atsam yanlışlıkla onlara gidiyor. Mad hala ismini bulamadılar ya çok ayıp çook!!:P

1) Tuğbek abinin hastalığına yakalandım.(Şu D2 hastalığı) Ayrıca onun çaresinin müzik değil, Fallout 2 olduğunu da öğrendim. Ne zaman Fallout oynasam şıp diye geçiyor hastalık.(Oyunu bırakınca içimde yeniden böyük bir D2 oynama isteği duyuyorum ama neyse) Bunu denemenizi tavsiye ederim.J

2) Burada biraz reklam yapıyim. DARKWANDERERSDARKWORLD.4T.COM (bunlar küçük harfle) işte benim sitem. İsteyen girsin. Yakında bitiyor.

3) D2'de nightmare'deyim ama Cow Level portalını açamıyorum. Ay cent yuuz dis yet diyo!!

4) Sevgili Level size gelecek ay yeni bir mail atacam onda da bir oyun senaryosu olacak. Beğenirseniz bana mesaj atın. Beğenirseniz Blizzard'a yollıycam.(eee biraz para kazanalım.)Yalnız bir sorun var. Onu nasıl İngilizce'ye ÇEVİRİCEEEEEEM!!!!

5) Aranızda bana rakip olabilecek varsa gelsin D1 veya D2'de meydan okusun. Yenmeniz çooook zordur söyliyim.

KIRPmadan maili çıkarırsanız memnun olurum.

DaRK_WanDeReR



Sevgili Wanderer,

İşte senin cevapların, KIRPmadan yayınlıyorum:

1) Sen şimdi bana Fallout 2 tavsiye ediyorsun, öyle mi? Bana? Nıhahahahahaaa!... Hiç gülesim yoktu, iyi geldi bu espri! Yavrum ben onun suyunu asırlar önce çıkardım be! Keşke Fallout 3 gelse de oynasam diye kuduruyorum.

2) Reklamını yaptım gördüğün gibi, artık eşek değilsin ya, bu kıyağımı unutmazsın herhalde...

3) Oyunu kaydedip çık, sonra "NORMAL" seviyede aynı karakterle tekrar oyun aç. Şimdi Cow Level'a girebilirsin.

4) Şimdi ben sana ne diyim? Öncelikle oyun firmaları çoğunlukla böyle amatör senaryo çalışmalarıyla ilgilenmezler, özellikle Blizzard hiç ilgilenmez. Eh, bir de üstüne senaryoyu Türkçe yazdığını düşünürsen. Bence sen o senaryoya çok güveniyorsan, onu al, bir kitap haline getir, yayınevlerini dolaş. Böylesi çok daha iyi olabilir. Ve dalga geçmiyorum, çok ciddiyim, onu da belirteyim!

5) Valla öyle çok işimiz var ki... Ayrıca ben meydan okumam, doğrudan ezer geçerim! Nıhahahaa...

Selam saygılı büyüklerim.

Ben 16 yaşında bir gencim.Bundan 2 sene önce derginizin hastasıydım.Daha bilgisayarım bile olmadan level almaya başlamıştım.yaklaşık 20-25 tane sayınız vardı,yani resmen ya level ya ölüm gibi bişiydi:). Sonra bilgisayarım geldi ama cok iyi bişey degildi.

Her neyse bilgisayarın gelmesini tam 1 sene beklemiştik abimle para biriktirip.Neyse bilgisayar geldi,geldi ama kalamadı,Daha ilk haftasında 17 Ağustos 1999 Marmara Depremi ile tanıstı!Ve gerisini tahmin edebiliyosunusdur?Geride ne bilgisayarın 'b' si nede Adapazarı kaldı.Tabi level dergileride buna maalesef dahil.

Depremden sonra Alanyaya tasındık deprem bölgesinden en uzak bölge diye.

Şimdilerde ise 2.el bitane Playstation aldım.Ama almamla beraber PS2 cıktı!

Yani bunu hakediormuyum?Herşeye heveslenirken hayal kırıklıgına ugramak? Benim kaderim olmalı bu.Hiç birşeyin tadını alamadım...

Neyse umarım cevap yazarsınız mailime... Ben bu maili sadece eski dostum ve tek dostum olan LeVeL Dergisi için yazdım sakın yanlış anlamayın.Hee unutmadan alanyada level ı bulmak cok zor.

NoT=Playstation 1 için internet sitesi söylermisinis lütfen?özellikle şifreleri için?

End-NoT=Tüm LeVeL ailesi We TüM LeVeL okurları Kendinize cok iyi bakın.. SiZi seviyorum dostlarım...ByeSs



Sevgili Kardeşim,

O depremde herşeyini kaybettiğin için çok üzgünüm. Ama en azından sen ve ailen yaşıyorsunuz, değil mi? Bence kaybettiklerine ağlamak yerine, kurtardıklarına sevin. Belki hayat daha kolaylaşmaz, ama en azından kaybettiklerini düşünüp kafayı sıyırmazsın. Unutma ki çoğu insan senin kadar çok şey kurtaramadı o felaketten. Sağlığın yerinde olsun, kaybedilen eşyalar elbette yerine konabilir. Ama kaybedilen insanların yerine yenisini koyamayız. Ve insan olmadıktan sonra, ne paranın, ne malın, ne de başka birşeyin anlamı yoktur. Herşey onlardan faydalanacak insanlar olduğu sürece güzeldir, faydalıdır.



O depremin olduğu geceyi unutmak mümkün değil tabii ki, bunu kendimden biliyorum. İstanbul'da yaşıyor olmama rağmen, evim fırtınadaki yaprak gibi sallandı ve ben sadece tek şey düşünebildim. O da ailemin çok uzakta tatilde olduğu, küçük kardeşim ve annemin benimle beraber betona gömülmeyeceğiydi. Bu yüzden binanın duvarlarının çatladığını duyduğumda kendi açımdan hafif bir huzur bile hissettim, "Ben gidiyorum, ama onlar yaşayacak. Buna da şükür." dediğimi anımsıyorum. Ama sanırım vaktim gelmemişti, ve o yüzden şimdi burada mektubunu cevaplayabiliyorum. O yüzden sana diyorum ki, ümidini ve yaşama sevincini yitirme. Nefes almaya devam ettiğin sürece herşeyin çaresi bulunur. Kendine iyi bak, sağlığına dikkat et ve bize yine yaz. Bu arada lütfen bir daha ki sefere adını mektubun içine de yaz, yoksa şu an olduğu gibi isimsiz yayınlamak zorunda kalabiliyorum.

➔

Bu sayfada Star Wars Galaxies'deki çeşitli yaratıkların el çizimi çalışmalarını görüyoruz.

outbox





Selamlar Level,

Genelde bir problemi ve ya önerisi olmayan posta kutusuna mail atmıyor. Benim problemim CS ile ilgili. -Bu arada son verdiğiniz CS pack i de yükledim- Sorun şu; oyunu LAN üzerinden açmaya çalıştığımda önce gayet normal bir şekilde konsol açılıyor şu satırlar ekrana geliyor:
"maxplayers" set to 4
NET Ports server 27015, Cilent 27005
Could not get IPX socket name, IPX disabled
Reason: WSAENOTSOCK
Benim bildiğim bu gayet normal. Fakat benim bilgisayar muhtemelen öyle düşünmüyor ki bu satırlardan sonra uzun bir süre işlem yapıyor ve CS arabirimi ekrana geliyor sonra da şu yazı: "Hunk_Alloc: failed on 12392 bytes". A aaaaaaaa! Bir de bakmışız kii Windows 98 hiç problem yokmuş hatta CS hiç açılmamış gibi gözümüzün önüne gelmiş. Kime sorduysam öyle yapmaz dedi. Net cafeden birine sordum; sonradan öğrendim ki adamın zaten bilgisayarla bir ilgisi yok tek yapabildiği şey saatlerce Gaaantır oynamak. Cevap için şimdiden sağolun. Umarım çözümü biliyorsunuzdur. Yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Arda"Morartan_Adam"Atakol – Ankara

Sevgili Morartıcı,

Mektubunu hiç kırpmadan yayınlıyorum, çünkü sorduğun sorunun cevabının daha pek çok okurumuzu ilgilendirdiğini düşünüyorum. Sorunu ofis içinde ve dışında "Network Canavarı" olarak da bilinen *muhterem dostum Selçuk'a ilettim*. O da derdinin çaresini buldu, büyük ihtimalle bilgısayarında IPX protokolleri yüklü değil. Bu protokoller özellikle Multiplayer oyunlar oynamak için gereklidir. Yapman gereken şey IPX protokollerini yüklemek. Bunu yapabilmek için Windows CD'sine ihtiyacın olabilir. Önce "Denetim Masası" penceresinden "Ağ" simgesine gir. Buradan "Yapılandırma" kısmında "Ekle" tuşuna bas, gelen diyalog penceresinde "İletişim Kuralları" şıkkına çift tıkla. Çıkan seçeneklerden "Microsoft" şıkkına gir, sağdaki pencereden "IPX/SPX" seçeneğini bul, üzerine çift tıkla. Bundan sonra Windows senden kurulum CD'sini isteyebilir ve bilgisayarı da yeniden başlatman gerekebilir. Bunun sorununu çözmesi gerekiyor, umarım yardımcı olabilmişimdir. Kal sağlıcakla.

Merhaba Level,

Hemen sorulara geçiyorum
1-Yaw şu "oyun nasıl yapılır" kısmı devam edecek mi?
Ederse sevinirim.
2-Yine aynı konu. Arkadaşlar oyun yapmak için özel bir program olması gerektiğini söylüyorlar. Eğer öyleyse Temmuz Level CD'sinin arasına sıkıştırırsanız çok sevinirim(kişisel değil, eminim herkes sevinir). Şimdilik bu kadar.

Ahmet Pınar

Merhaba Ahmet Biraderim,

Madem fazla geyik yapmamışsın, ben de misillemede bulunmayacağım. İşte iki soruna iki adet cevap:

1- *Doğrusu "Oyun Nasıl Yapılır"* diye bir kısmımız yok, sadece köşelerden birinde o konuya biraz değinildi. Belki ileride biraz daha değinilir, ama doğrusunu istersen bu konu bir dergideki iki sayfa yazıdan öğrenilecek bir şey değil. Ben insanları boş tesellilerle kandırmayı sevmem, o yüzden doğrusunu söyleyeceğim. Piyasadaki oyunlar gibi ciddi bir yapım ortaya koyabilmek için bilgisayar denen nesneye ömrünü vermen gerekir. Su yerine, hava *yerine*, ekmek yerine bilgisayarı koyman gerekir. Ve özellikle bu ülkede karşılaşacağın zorluklarla hiç yılmadan mücadele edebilmen gerekir. İşte bu yüzden 6 milyarlık gezegende ancak birkaç bin adet "oyun yapabilecek" kapasitede insan var. Çünkü bu iş her yiğidin harcı değildir.

2- Doğrusu böyle oyun yapma programları var, yok değil. Ama o programlarla ancak basit masaüstü oyunları yapabilirsin, hani mayın tarlası, tetris benzeri türden. Eğer senin derdin bir Starcraft ya da Quake 3 yapmaksa, o zaman ilk sorunun cevabını tekrar oku derim. Başka da bir şey demem, anla artık.

Selam Mad baba nassın?

Süper girişten sonra direk muabbet edecem...Abi sana bişiy söyliycem fallout2 çalışmıyo ya...Hem de sizin verdiiniz cd. Nedendir ki? Boşver bende 1'i oynarım.Abi bende senin gibi bir fallout manyağı olarak fallout3'ü isteme hakkımız olduğu kanaatindeyim.Neymiş tactics miş.Peh! Ah ulan bizi salıvericeklerdi şöyle wastelande dağıtıvercektik ortalığı ama olmadı.Tactics güzel oyun ama falloutun adını kullanmamalıydı?Şimdi sitem ettikten sonra bikaç soru soralım
1)Abi ben eski oyunları arıyom.Elinde satacak olanlar varsa mail yollasın hemen kapiim!ok? tayfun_yavuz@hotmail.com
2)Abi ben şimdi yeni anakart aldım hemen agp'den 16mb tnt2 taktık ama





SWG'de yeteri kadar ünlü bir kuaför olduğunuzda bu Land Speeder'ı alacak kadar paranız oluyor.

inbox

kartı görmedi naapabilirim.
Tamam soru sorduk burada mailimizi keselim ayrıca bu 4 oldu hala tık yok.Lütfen bunu dergide yayınlasana acaip karizma yaparım.Ayrıca ayın 22'sinde İstanbul'a geliyorum.Askeri liseyi kazandım da onun için(onuda geçtikmi sir yes sir moduna girecez.)Adresinizi bulursam kapınızdayım özelliklede seni görmeyi çok istiyom...Maaaadddd ağbi...Acayip sempatiksin ya bööle mafya babaları gibin .Hadi son veriyoz dedik beş satır yazdık hadi görüşürüz...

Tayfun Yavuzbayır [LESH]

Bugün Nemrut Dağı civarında görülen bir uzaylı köylüler tarafından taşlandı. Bunun üzerine küsen uzaylı "alacağınız olsun" dedi.

Sevgili LESH,
Bak şimdi, Fallout 2'nin senin bilgisayarda çalışmamasının bir milyon sebebi olabilir, ben buradan bir şey diyemem. Ama CD'nin bozuk olması ihtimaline karşı diyorum ki, sen o CD'yi bize açık adın ve adresinle beraber postala, hemen yenisini gönderelim. İstanbul'da isen gelip elden de alabilirsin. Tactics konusunda sana katılıyorum, ama orijinal Fallout yapımcıları ayrıldı ve şimdi Arcanum'u yapıyorlar. Biz dört gözle bekliyoruz, tıpkı Fallout gibi çok sıradışı bir RPG olacak! Neyse, işte cevapların:

1-Eh, gördüğün gibi yayınladım adresini, yalnız bunu alişkanlık haline getirmeyin! Burası mektup köşesi, küçük ilanlar sayfası diil!
2-Bak şimdi, olay şu, bilgisayarı açıyorsun, derhal BIOS'a giriyorsun. Orada bazı ayarlar var, bunlardan biri anakartın AGP ya da PCI ekran kartlarından hangisini kullanarak açılacağını belirliyor. Bunun dışında bir de AGP hızı ayarı olmalı, bunu da ekran kartınınkine uygun seviyede seçmelisin. Tabii anakartının yapısını ve BIOS menündeki seçenekleri bilemediğim için buradan daha açık bir şey söylemem mümkün olamıyor. BIOS ayarlarına yabancıysan, bu işten anlayan bir arkadaşından filan yardım istemeyi dene. Bilgisayarcılara gidersen de dikkatli ol, "Bu kart olmaz baba!" diye sana yeni bir grafik kartı satmaya kalkabilirler. Gördüğün gibi mektubunu yayınladım, artık huzur içinde yatabilirsin. İyi uykular, Nıhahahahaa...

Selam Mad,
Bu sana ilk mailim o yüzden bayaa uzun olacak gibi ,lütfen oku!
:) Öncelikle sizi sevindireceğini umduğum bir haber var! Sinan abi bir iki ay öncesinde derginin giriş yazısında "En masum fantazilerimizden birisi de oyun almayan insanlarında dergimizi okuması" diye yazmıştı, sanırım düşleriniz gerçek oldu! :) 1,5 yıldan beri Diablo 2(orjinal) hariç hiçbir oyun almadım ve oynamadım ama hala Leveli okuyorum hemde oturup giriş yazısından pc oyun incelemelerine -bende ps olmadığı halde- ps oyun incelemelerine kadar okuyorum, nedenide oyunların özelliği güzelliği konusu falan değil, sizin yazım tarzınız! İlk aldığım 96 yılı dördüncü sayısından itibaren bağımlı oldum bırakamıyorum LeveL'i...
Umarım seni sıkmamışımdır çünkü bu tarz maillerden hergün yüzlerce aldığınızı tahmin edebiliyorum.
Bu maili yazmamın asıl nedeni ise senin olaylara yaklaşım tarzının (yazılarından anladığım kadarıyla) kendi düşüncelerime ve hayat görüşüme benzediğini düşün-

outbox



mem. Özellikle daha önce pek sıcak bakmadığım motorsikletleri şimdi görünce nedenini bilmediğim bir şekilde heyecanlanmam yada oturup izlemek istemem. Senin motorsiklet kullanışını yada yaptığın bazı gezintilerini anlatan yazılarını okuduktan sonra seni Kıs-ka-nı-yo-rum!! evet doğru naapıyım, o kadar güzel anlatıyosunki şimdiden iyi bir ünv. kazandığım takdirde ailemi motorsiklet almaya ikna etmeye çalışıyorum.. Bu konuda sana sormak istediğim çok önemli birşey var! Şimdi genelde kime sorsan motorsikletlerin güvensiz olduğunu yada herhangi bir kazada hemen sakat kalabileceğini falan söylüyorlar, ama benim düşüncem zaten motorsiklette kaza yapmanı yada sakatlanmanı sağlıyacak aynı hızı arabadada yapsan yine aynı olayla sonuçlanır, zaten öyle hız canavarlarına falan hevesim yok, Harley Davidson yada o tarz motorsikletlerden hoşlanıyorum, senin dediğin gibi yolun tadını çıkara çıkara, bir yere varmak için endişe etmeden:) kullanılabilecek motorlardan yani. Sence gerçekten motorsiklet kullanmak aşırı güvensizmi? Bu konuda vereceğin bilgileri ailemi etkilemek için kullanıcam lütfen yardımcı ol! Birde bana -ingilizce türkçe farketmez- Harley tarzı motorsiklet resimleri bulabileceğim yada motorsiklet konusunda bilgi edinebileceğim siteler söyleyebilirmisin? Gerçektende uzun ve düzensiz bir mail oldu ama bu ilk sefer affet artık! Umarım mailime cevap yazarsın(yaz,yazmalısın,lütfen:) Kendine iyi bak...

KeReM

Merhaba Kerem,

Doğrusu mektubun beni pek sevindirdi, ama buna şahsen cevap vermek yerine okur mektuplarına koymayı uygun gördüm. Fakat sana aileni etkilemekte kullanacağın ipuçları vermeyeceğim. Neden mi? Çok basit, ben yıllar önce yaptığım şeylerin insanlara "haklı" ya da "kabul edilebilir" görünmesi için çabalamaktan vaz geçtim. Hiçbir anlamı yok. Bu benim hayatım, kimsenin değil. Ve bunu nasıl yaşayacağıma ancak ben karar verebilirim, başkası değil. Motorsiklet mi istiyorsun? Bir iş bul, biraz para kazan ve beşinci el bile olsa bir tane edin. Bu, ailenle motor kavgası etmekten çok daha iyidir.

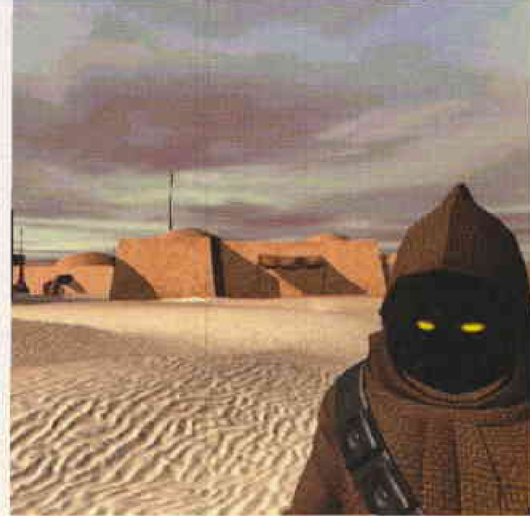
Ve benden motorsikletlerin tehlikesiz olduğunu söylememi bekleme, çünkü tehlikeliler. Tıpkı kızgın bir tavada patates kızartmak, ya da gece yatıp uyumak kadar tehlikeliler. Çünkü hayatın kendisi tehlikeli bir süreçtir. Yaptığın herhangi bir şey başına çok büyük bela açabilir. Ama hayatı zevkli ve yaşanabilir kılan da budur zaten. Bir sürü dert ve tehlikeyle boğuştuktan sonra bir tepenin üzerinde durup gün doğumunu seyreder, yaşadığını anlarsın. Bir gün daha yaşamak için tehlikelere dalarsın, çünkü "tehlike" her yerdedir. Ancak bir aptal her tür tehlikeden uzakta, sonsuza dek barış ve güvenlik içinde yaşayabileceğini zannedebilir. Bu yüzden kardeşim Kerem, verdiğin kararları dikkatle gözden geçirmek ve iyi ya da kötü sonuçlarına katlanmak zorundasın. Çünkü "hayat" dediğin şey zaten bundan başka bir şey değildir. Kal sağlıcakla.

Selam Mad Dog,

European Air War adlı simülasyon sizce en iyi simülasyon mudur? Aynı firmanın Crimson Skies ve Combat Flight Simulator adlı oyunlarından daha mı iyi?
Bana tavsiye edebileceğiniz uçak simülasyonu var mı? Bir de bu tip oyunlarda uçak kontrol tuşlarını nereden öğreniyorsunuz?
Yardımlarınız için teşekkürler..

Sevgili Okurum,

Maalesef isminizi kaybettim, komik değil mi? Ama mektup içine isim yazmazsanız, bu gibi karmaşıklıklar maalesef oluyor. O yüzden lütfen adlarınızı mektupların sonuna eklemeyi ihmal etmeyin, sonuçta bu o kadar da zor sayılmaz, değil mi? Neyse, gelelim soruna, bence European Air War gerçekten iyi bir oyundur. Ancak bazı hataları var ve bunlardan kurtulmak için yamasını kurmanız gerekecektir. Combat Flight Simulator ise



EAW'dan çok daha sonra çıktı ve haliyle başta grafikler olmak üzere pek çok açıdan daha üstün. Crimson Skies ise her ne kadar pervaneli uçaklar ve zeplinler içeren bir oyun olsa da, bu iki oyunla aynı türden bir simülasyon sayılmaz. Herşeyden önce uçuş modellemesi aşırı basittir. Genel olarak daha "aksiyon" bir oyun olduğu söylenebilir, ama tabii bu kötü olduğu anlamına gelmiyor, sadece farklı bir tür.

Oyunların tuş kontrollerine gelince, bunları genellikle "Options" menüsü altında "Controls" seçeneğinde bulabilirsiniz. Çoğu oyun bunları ayarlamanıza imkan tanır, aynı zamanda o listeden hangi tuşun ne yaptığını da öğrenebilirsin. Umarım yardımcı olabilmişimdir.

Eh, bir mektup köşesinin dibini daha gördük işte. Yazınnnn, bize yazınnn. Ve gülümsemeyi de unutmayın. Yoksa dere tepe kovalar sizi çılgın bir köpek!



Mad Dog

Inbox&outbox'a yazmak için
Mail: level@level.com.tr
Fax: 0212 297 17 33
Adres: LEVEL DERGİSİ Piyalepaşa Bulv. Zincirlikuyu Cd. No: 231/3 Ün İş Merk. Kat:3 Kasımpaşa İST.

levelcd

STARTOPIA

Mucky Foot/Eidos

Mucky Foot, ilk oyun denemeleri olan Urban Chaos'un fazlasıyla tutmasından sonra giriştikleri ikinci projeleri Startopia. Tür olarak, uzayda geçen bir Dungeon Keeper konseptine çok fazla uzak olmadığını söyleyebilirim.





Birçok dilimlerden oluşan donut şeklindeki bir uzay üssünde, sadece bir segmente sahip olarak başlıyorsunuz oyuna. Her bölümde size verilen bir görev olacak ve bu görevler doğrultusunda uzay istasyonunuza çeşitli bölümler, odalar, sosyal tesisler kurmaya başlayacaksınız. Uzay üssünüze gelen uzaylılar üç amaç taşıyorlar. Ya sadece eğlenmeye, ya dinlenmeye, ya da iş bulup kalmaya geliyorlar. Farklı uzaylı türlerinin farklı eğlence, barınma ve yeme ihtiyaçları olduğunu gözönüne alırsanız, işlerin kısa sürede karışacağını ve yönetimin sizin açınızdan çok zorlaşacağını zannedebilirsiniz.

Ama oyunun kontrolü ve kamera yönetimi o kadar rahat ki, hiçbir zaman kendinizi „İmdat, neler oluyor?" modunda bulmuyorsunuz.

Demo, bütün eğitim görevlerini ve ilk tek kişilik görevi içeriyor. Eğitim görevlerinde göreceğiniz Habitat odası, tek kişilik görevde malesef yok. Bu odanın yapılması başlı başına bir oyun sayılabilir. Oyunun kontrolleri ve menüler ilk başta karışık gelecektir. Eğer eğitim görevlerini sıkılmadan takip eder ve oynarsanız, kontroller ve oynanış hakkında bilmediğiniz bir şey kalmayacaktır.

Demodan da göreceğiniz üzere, oyunun grafikleri 3D ve müthiş güzeller. Bize göre yılın en iddialı stratejilerinden biri olacak, üstelik Black & White kadar orijinal fikirlere de sahip. Birkaç ay daha sabrederken, CD'mizdeki demo versiyonu ile kendinize gelmenizi tavsiye ediyorum.

TROPICO

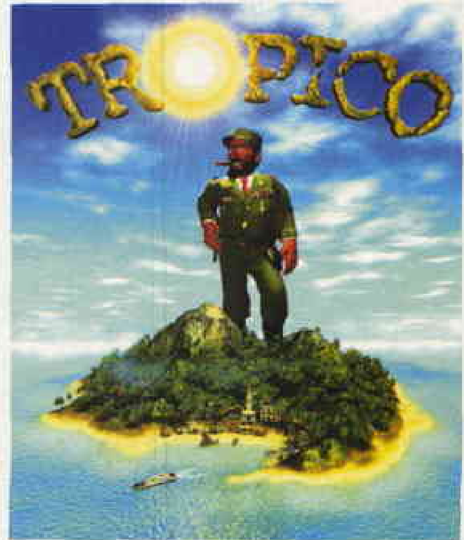
Tropico



Tuğbek'in de bu ay yazdığı gibi, Karayip adalarında emekli bir askerin olabileceği en iyi şey, devlet başkanlığıdır. Ama bu iş göründüğünden çok daha ince ve zor bir iştir. „Amaan küçücük bir adanın başına geçip sağa sola emirler yağdırmak ne kadar zor olabilir ki" demeyin sakın. Tropico'da böyle bir adanın başındaki adam olmanın aslında ne kadar karışık olduğunu çok iyi göreceksiniz. Adanızdaki her vatandaşın kendine göre bir hayatı ve hayat görüşü olduğu için, etrafta hepsinin istekleri birbirinden farklı olan yüzlerce insanla uğraşmak zorundasınız. Çevrecileri memnun etseniz, para kazanamayan kapitalistler, dindarların isteklerine eğilseniz yeterli miktarda okul-üniversite olmamasından şikayet eden solcular karşınıza dikiliyor. Bütün bunlar yetmezmiş gibi, hangi tarafa daha çok önem verdiğinize bağlı olarak Sam Amca veya Boris Dayı da işin içine karışıyor, onları kızdırmanız en büyük para kaynağınızın kesilmesi anlamına gelebilir, dikkatli olun.

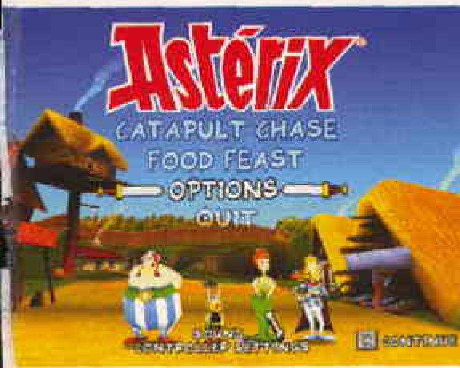
Tropico demoda sadece ilk eğitim görevini oynayabiliyorsunuz. Ama hem eğitim sırasında bilmeniz gereken bütün ana noktaları öğreniyor, hem de eğitim bitse bile adanızı 50 sene daha idare etmeye devam edebiliyorsunuz. Oyuna geçtiğinizde bütün menüler, nasıl bina yapılacağı, basit ekonomik taktikler gibi hayatta kalabilmeniz için gereken bütün minik ayrıntılar size anlatılıyor. Daha sonra, eğitim bitiyor ve öğrendiklerinizi adanızın mutluluğu (veya kendi mutluluğunuz) için kullanmakta serbest bırakılıyorsunuz.

Bina ve halkınızın ne kadar iğrenç göründüğünü, haritada gezmenin ne kadar yavaş olduğuna dikkat etmişsinizdir. Bunu düzeltmek için hemen ESC ile oyun içi menüye dönün ve ekran ayarlarından Hardware hızlandırılmış grafikleri seçin. Böylece ekran kartınızın tüm gücü devreye girecektir.



ASTERIX MEGA MADNESS

Infogrames



Her oyun normal olmak zorunda değildir, Asterix Mega Madness, adından da anlaşılacağı gibi komik bir oyun. Hızlı yeme yarışı, uçurumun kenarında mancınık sürme yarışı gibi ilginç bölümleri var.

Yemek yarışında size gösterilen tuşlara doğru sırada ve hızlıca basarak rakiplerinizden daha çok yemek yemelisiniz. Bazı yemekler diğerlerinden daha fazla puan veriyor, eğe bu yemeklerin yanınızdaki *yarışmacıya geldiğini görürseniz* çalmaya çalışabilirsiniz, ama burnunuzun üstüne dirsek yemeye hazır olun. Mancınık yarışında ise, peşinizden bir mancınığı sürükleyerek parkuru rakiplerinizden önce tamamlamaya çalışıyorsunuz. Tabii *yolda bulduğunuz kayaları man*cınığa koyup rakiplerinize de atabilirsiniz.

MYSTERY OF THE DRUIDS

CDV



Eski Kelt lanetleriyle ilgili konusu ve pre-render arka planlar üzerine 3D grafiklerle oynanan, oldukça kaliteli bir adventure. Sudden Strike'ı yapan ve sonra zamanların oldukça faal Alman oyun yapım firması CDV *tarafından hazırlanıyor.* Grafikleri kadar, eski Kelt efsanelerine dayanan konusu ile de ilgi çekmeyi başarıyor.
(DİKKAT: DEMOYU KENDİNİZ ÇÖZECEKSENİZ YAZININ GERİSİNİ OKUMAYIN!!!) Oyun başladığında *kapının zilini çalın. Sola gidip* bahçıvan ile konuşun. Kapının zilini tekrar çalın. Bahçıvanla tekrar konuşun. Ve bahçıvanın gerisindeki çalıları kibritle tutuşturun...

RAIL ACROSS AMERICA

Strategy First



Strategy First deyince nedense tüylerim diken diken olur ama Disciples'den sonra ilk defa bir *başka strateji oyunu ile beni* memnun etmeyi başardılar. Amerika'nın ünlü şehirleri arasında tren hattı çekip yolcu ve yük taşıyarak para kazanmaya çalışacaksınız.

Grafik olarak Railroad Tycoon 2'den biraz daha alt seviyede olmasına rağmen, biraz uğraşarak anlaşılabilen menüleri ve grafiklerinin çok temiz olması sayesinde kısa sürede alışacağınız Rail Across America, ortalamanın biraz *üstünde bir strateji olarak kendi*ni gösteriyor.



LEADFOOT

Ratbag



Powerslide'dan bu yana tek uğraşısı toz dolu pistlerde geçen bilimum yarış oyunları yapmak olan Ratbag, Leadfoot ile kapalı pist yarışlarına da el atıyor. Çeşitli araçlarla giriştiğiniz yarışlarda, kendi aracınızı modifiye ederek *yapabilirsiniz.* Yanlız oyuna başlar başlamaz cengaverlik edip de gerçekçilik seviyesini abartmayın sakın, çünkü arabaların kontrolleri gerçeğine çok yakın ve incecik kum kaplı bir yolda son sürat araba kullanmanın ne kadar zor olabileceğini bilmiyorum size anlatmama gerek var mı.

RC SIMULATOR

Inertia



Maket uçak çok fazla pahalı olmayan, çok eğlenceli bir uğraştır. Yine de gerçek yaşamda bu tür minik aletleri uçurmanın keyfini yaşamadıysanız, incelemesini bu ay yaptığımız RC Simulator'un demosunu CD'mizde bulacaksınız. Minicik uçakları uçurmakta ne var diyecek olursanız, gerçek fizik kurallarına göre oynanan RC Simulator'ın ne kadar zor olabildiğini görünce sanırım fikriniz değişecektir. Yine de oyunun gerçek uçuş simulasyonlarından çok daha kolay ve oynanabilir olduğunu söylemek istiyorum.

LVL UNDERGROUND

İki aydır LvL-U sizden oldukça yoğun bir ilgi görüyor. Kendi çalışmalarınız olan resim, müzik, şiir, roman veya komik, ilgi çekici herhangi bir şeyi CD'mizdeki LvL Underground klasöründe yayınlanıp, diğer okuyucularımızla paylaşmak isterseniz, bu dosyalarınızı (toplam uzunlukları 500 KB'ı fazla geçmemesi koşuluyla (ok istisnai çalışmalar hariç)) level@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz. Eğer gönderdiğiniz dosyalar yayınlanmazsa, lütfen bize kırılmayın. Gelen birçok dosya arasından seçim yapıp değerlendirdikten sonra herkesin beğenebileceğini düşündüklerimizi yayınlıyoruz, çünkü CD'de LvL-U'ya ayırdığımız yer miktarı kısıtlı.

Bu ay LvL-U'da Bizden/Sisl klasörü altında Counter Strike için PodBot 2.0 bot ve waypoint programını bulacaksınız. Counter Strike 1.1'in üzerine kuracağınız bu program sayesinde, belli başlı CS maplerinde botlara karşı tek başınıza oynama imkanınız olacak. Bot menüsüne ulaşmak için, oyuna girdikten sonra tire (-) tuşuna basmanız gerektiğini de hemen hatırlatalım...

AĞUSTOS



- Dede, dede bana Ağustos 2001 sayısının hikayesini anlatır mısın?
- Yine mi evlat, sıkılmadın mı bu hikayeden?
- Hayır dede yaaa, lütfen!
- Peki, seni hınzır şey seni. Geç otur bakalım şöyle.... Hmmm nereden başlasam bilmiyorum ki.... Her ay aldığım Level'lardan birisi gibi zannetmiştim o güneş batarken aldığım sayıyı da. Ama evde poşeti açtığımda gördüklerim.... İşte buna hazır değildim, dağılmıştım resmen...
- Neydi dede, neydi, neydi gördüğün? Söyle, söyle...
- Dur dur, çekiştirme yakamı, heh heh... **CD**'de verdikleri şeydi ilk olarak gördüğüm. **TODEGANST**'ı vermişlerdi o ay...
- O neydi dede?
- Todeganst mı, valla evlat, nasıl anlatsam bilemiyorum, onu oynamadan anlaman çok zor. Hatıra albümünde sadece bu resmi kalmış, bak....
- Hmm, bir şey anlaşılmıyor buradan?!
- Evet, bende anlamamıştım ilk başta, CD'yi takıp ama Half Life'ın üzerine kurduktan sonra anladım Todeganst'ın ne olduğunu...
- Peki, başka ne vardı dede?
- Ne mi vardı? **Ultima Online**'a yeni başlayan ve başlamak isteyenler için detaylı bir **dosya** konusu vardı. O yazı sayesinde bulaşmıştım Britannia'ya. Aaah, ah eski, tatlı günler...
- Daha başka neler vardı dede? Hı? Ne vardı?
- Eh be evlat, sen de pek maymun iştahlıymışsın yani. **Operation Flashpoint** vardı herşeyden önce, o zamana kadar gördüğüm en gerçekçi askeri savaş simulasyonuydu. O zamanlar şimdi sizin oranıza buranıza bağladığınız sanal zımbırtılar yoktu tabii. Hatta Level yazarları da delirmişti bu oyunu oynarken, birkaçı oyunu oynadıktan sonra hevesleniр askere teslim bile olmuşlardı yanlış hatırlamıyorsam...
- Başka?
- **Diablo 2: Expansion Pack, Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, Myst 3** ve **Startopia**'nın **incelemeleri**nin yanısıra, **Emperor: Battle for Dune** ve **Myst 3** için manyak **Strateji Ustası** yazıları yazmışlardı. Çok çalışmışlardı cooook, kan dökmüşlerdi ter yerine, kaaan! Anlıyor musun velet, ay aman, evlat haa? Anlıyor musunnn?!!! Uyku uyuyamamıştık o ay da, yorgunluktan düşüp ölenleri yiyerek enerji toplamıştık!
- Öhe, şey sanırım anlıyorum. Bu arada, senin dişlerin neden o kadar uzun dede?
- Nıha! Nıhaha! NIHAHAHA HA HA HA HAR HAR HARRRRR!!!
- Korkuyorum dede!

(not: ağustos 2001 sayısı hazırlanırken hiçbir hayvan, insan veya küçük çocuk zarar görmemiştir...şimdilik)











Genel Yayın Koordinatörü
Gökhan Sungurtekin [illegible]
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol [illegible]
Yazı İşleri Müdürü
Tuğbek Ölek [illegible]
Yazı İşleri
Burak Akmenek [illegible]
Kadir Tuzlay [illegible]
M. Berker Güngör [illegible]
Serpil Ulutürk [illegible]
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoğlu [illegible]
Serbest Yazarlar
Batu Hergünsel [illegible]
Ersin Barış [illegible]
Eser Güven [illegible]
Gökhan Habiboğlu [illegible]
Güven Çatak [illegible]
Onur Bayram [illegible]
Grafik Tasarım
Didem İncesağır [illegible]
Yazı İşleri e-mail Adresi:
[illegible]

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı [illegible]
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi [illegible]
Renk Ayrımı/Film Çıkış [illegible]
Baskı [illegible]
Dağıtım [illegible]
VOGEL Yayıncılık [illegible] İSTANBUL
Tel: [illegible]
Faks: [illegible]
VOGEL ANKARA Temsilciliği [illegible]
Tel: [illegible]
E-Mail: [illegible]

Pazarlama Müdürü [illegible]
Pazarlama Bölümü [illegible]
Vogel Satış Müdürü
[illegible]
Reklam Koordinatörü
[illegible]
Özel Projeler Müdürü
[illegible]
Reklam Servisi
[illegible]
Reklam Trafiği [illegible]
Reklam Servisi Faks: [illegible]
Abone Satış Müdürü [illegible]
Abone Servisi [illegible]
Dağıtım Asistanı [illegible]
Dağıtım Müdürü [illegible]
Abone Servisi Faks: [illegible]
Abone E-Mail: [illegible]
Üretim Koordinatörü [illegible]

